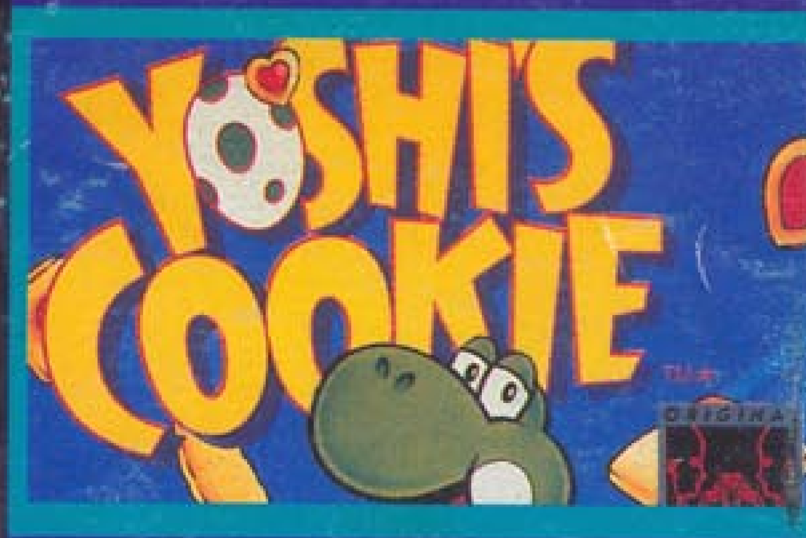
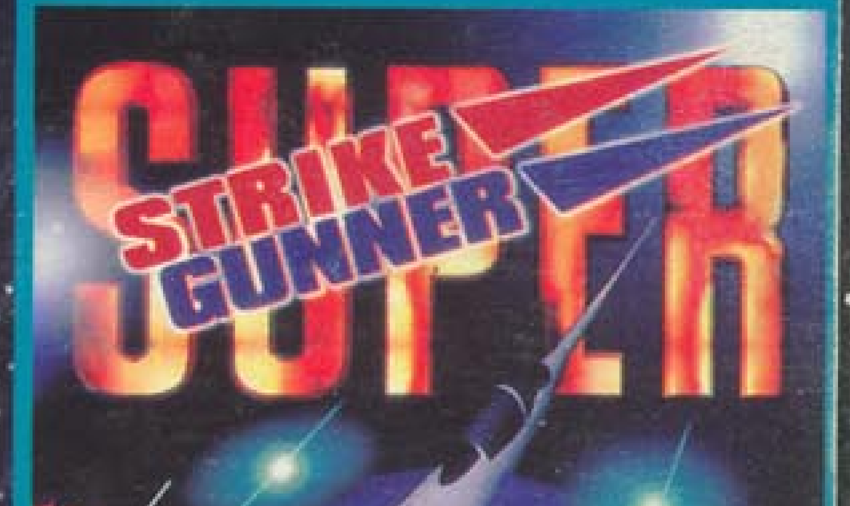




NOVEDAD



NOVEDAD



STARWING

TINY TOON

El festival de Warner en tu SUPER NINTENDO

LEMMINGS

El juego más divertido de los últimos años

ALIEN 3

La experiencia más aterradora de tu vida

Número 4

SUPER STAR WARS™

JVC

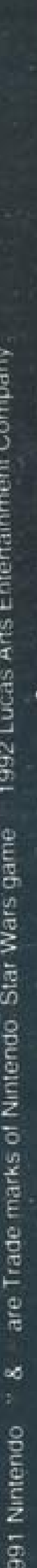
La Estrella del n

Super Nintendo presenta la conversión más fantástica de la mejor superproducción de todos los tiempos: **Super Star Wars.**

- **Con 14 niveles de película** que combinan todos los tipos de juego en un solo cartucho: arcade, plataformas, simulador...
- **Supergráficos en 3D** y espectaculares rotaciones en Modo 7, que te proporcionarán una auténtica sensación de realidad.
- **Menú Especial de Programación,** para escuchar toda la banda sonora de la película en sonido stereo - digital.
- **Posibilidad de seleccionar** entre los protagonistas: Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca. Y como adversario, el temible Darth Vader.

Y por si todo esto fuera poco, **Super Star Wars** lo encontrarás ahora, también, junto a **Super Mario World** y **SUPER NINTENDO** en el **SUPER PACK ESTRELLA**, con un recio inigualable en toda la galaxia.

E
DIS
C/
Tel.



CID FCA!

El Super Pack Estrella

Incluye:

- Super Star Wars
- Super Mario World
- Consola Super Nintendo
- Mando de Control
- Adaptador a Corriente A/C
- Cable Conector RF.
- Suscripción al Club Nintendo

uevo Super Pack








RBE SOFTWARE S.A.
TRIBUIDOR EXCLUSIVO
Serrano, 240 • 28016 Madrid
(91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BIT
Nintendo



Editor: Super Mario
Director: Gabriel Nieto
Redactores: Mercedes Barrio, Ana Isidoro, Jose Luis Rovira, Francisco del Puerto

Diseño Gráfico: AD Agencia de Diseño
Fotocomposición: ClickArt
Impresión: Altamira

CLUB GAME BOY Y SUPER NINTENDO
ERBE SOFTWARE, S.A.
C/Rodríguez Marín, 61 - 1°
D. L. M. 32282- 1992

INDICE

ULTIMA HORA — Pág. 5
NOVEDADES — Pág. 6
DE PRINCIPIO A FIN
STARWING — Pág. 10
TINY TOON — Pág. 14
TRAS LA PISTA DE...
THE MAGICAL QUEST — Pág. 22
SUPER PARODIUS — Pág. 24
ALIEN 3 — Pág. 26
UNIVERSAL SOLDIER — Pág. 28
LEMMINGS — Pág. 30
TOP NINTENDO — Pág. 17
HECHO POR TI — Pág. 18
RECORDS — Pág. 20
CLUB NINTENDO — Pág. 21
TUS CLAVES SECRETAS — Pág. 32
ENTRE TU Y YO — Pág. 34

Ultima Hora...

GAMEBOY ¡CADA DIA MAS FENOMENO!



No cabe duda de que GAMEBOY es un auténtico fenómeno... y ¡cada día más!. El que por segundo año consecutivo le haya sido otorgado el ARO DE ORO en la Feria del juguete de Valencia, ¡no es casualidad!, es el reconocimiento de que la portátil de NINTENDO sigue siendo, para la mayoría, el mejor juguete de 1992. ¿Será por su manejabilidad?, ¿o por la inmensa variedad de títulos que tiene en catálogo?... Aunque cada uno argumente una razón diferente, lo cierto es que hay un hecho indudable, GAMEBOY es el fenómeno portátil de los últimos tiempos.

¡A LOS GRANDES SE NOS HA QUEDADO PEQUEÑO!

¡Es verdad, gracias a vosotros nos hemos convertido en "algo" grande!... Somos ya más de 130.000 socios, y lógicamente semejante aumento necesitaba de una nueva estructura del CLUB: más miembros, centralita digital (como ya os dijimos) y unas nuevas y flamantes oficinas. ¡Lo que haga falta para que todos vosotros os sintáis cada vez más orgullosos de pertenecer al CLUB NINTENDO DE ERBE!. Así que, ¡tomad nota de nuestra nueva dirección para que podamos seguir en contacto!:

CLUB NINTENDO DE ERBE
C/RODRIGUEZ MARIN 61 1°
28016 MADRID
Tlfno. (91) 5628301

JURASSIC PARK



Este es el nombre de la última creación de STEVEN SPIELBERG. Imaginación a raudales, increíbles efectos especiales (el equipo encargado es el mismo que el de ALIEN, STAR WARS y TERMINATOR 2), y más de 15 meses de duro trabajo, han hecho posible la realización de ésta súper película. El argumento no puede ser más original: dinosaurios manipulados genéticamente se vuelven incontrolables en un parque de atracciones de nuestros días. ¿Qué por qué te cuento todo esto?... Por una razón que te va a entusiasmar, y es que NINTENDO, que siempre está "a la última", ha encargado a OCEAN la realización de un juego "a la altura de las circunstancias" y aunque todavía falta , te puedo adelantar que habrá versiones para las tres de NINTENDO: GAMEBOY, NES y SUPER NINTENDO. Realmente las perspectivas no pueden ser más halagüeñas... ¡Vete preparándote para la "dinosauriomanía"!...

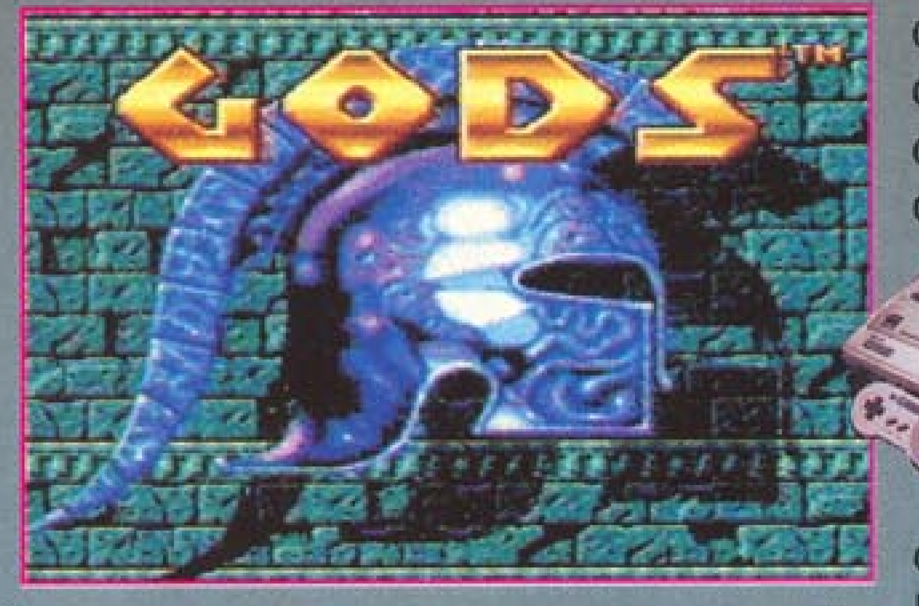
¡LAS AVENTURAS DE MARIO, PROXIMAMENTE EN CINE!



¿Qué tendrá él que todo el mundo admira?. Quizás sea el simple hecho de que no quiere aparentar nada especial, de que es, lo que ves: simpático, dinámico, emprendedor y ante todo un aventurero con corazón. Hollywood se ha dado cuenta de todo esto, y tras hablar con NINTENDO, se llegó a la conclusión de que hacer una película con MARIO de protagonista sería un éxito seguro. Y todavía hay más, no serán dibujos animados, sino actores de "carne y hueso", los que caracterizarán a nuestros personajes favoritos de NINTENDO... Ya sé que te preguntas con verdadera curiosidad ¿quién va a ser MARIO?... pues ni más ni menos que Bob Hoskins, el protagonista de "¿Quién engañó a Roger Rabbit?", "Sirenas"... En verano tendrás la oportunidad de descubrir más "cosas" interesantes sobre MARIO y su mundo.

NOVEDADES

GODS



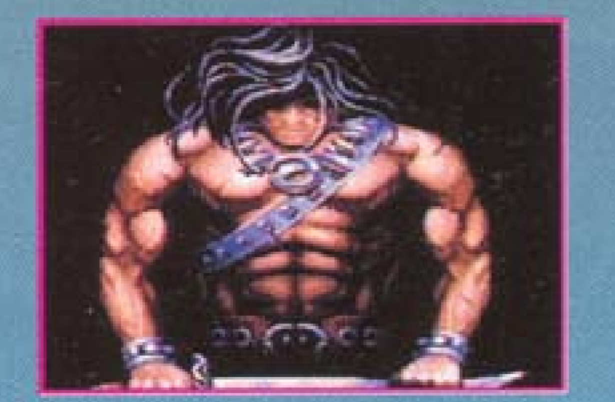
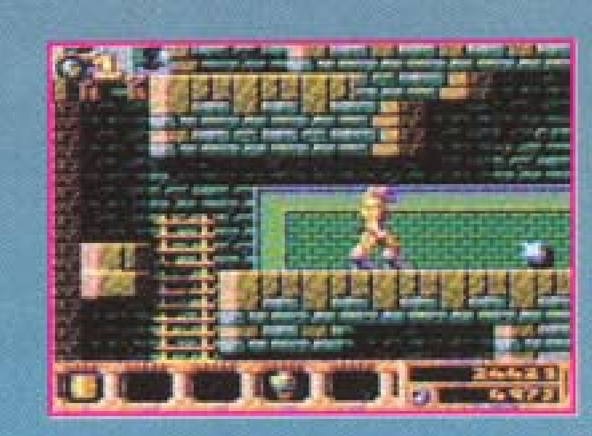
Conseguir la Inmortalidad parece una aventura imposible, una causa perdida, pero no siempre todo es lo que parece... Es cierto que hay que ser un auténtico héroe, sin miedo a lo desconocido, con arrojo y valentía. Es cierto que hay que disponer de armas adecuadas, de agilidad física y mental. Es cierto que hay que creer en las leyendas y tener una fe ciega para luchar por lo que quieres, aunque parezca imposible de conseguir.

La Ciudad de los Dioses espera impaciente y retante a HERCULES, el osado e invicto guerrero que ha aceptado "el reto divino": vencer a los cuatro guardianes de La Ciudad y volver al Monte Olympo. La antigua Ciudadela de los Dioses tiene cuatro niveles: La Ciudad, El Templo, El Laberinto y El Mundo Subterráneo, y cada uno de ellos se divide en tres secciones. Todo esto suma la escalofriante cifra de 12 mundos diferentes, que han estado esperando toda una eternidad al impetuoso Hércules,con el único propósito de hacerle desistir en su empeño.

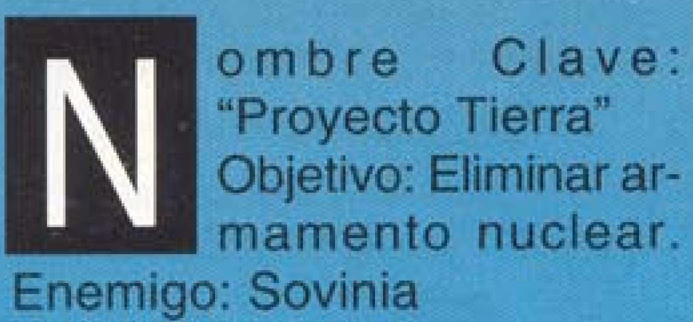
Todo está meticulosamente preparado: trampas y puzzles por resolver, pócimas y armas "engañosas", ya que no todas son recomendables, y diferentes tipos de monstruos con el único objetivo de destruir a quien se atreva a introducirse en su mundo. "Destroyer" sorprenderá por su perseverancia. "Flier" por su increíble inteligencia para evitar los ataques de Hércules. Y "Thief" cuya avaricia rebasa todo lo imaginable, si no puede adueñarse de algún objeto de valor acabará con su víctima, sin ningún miramiento.

La dificultad de la aventura es extrema, pero la recompesa merece el esfuerzo, por muy inhumano que éste resulte. Hablamos de conseguir la Inmortalidad, algo que hasta este momento, era sólo un "privilegio divino".




SUPER STRIKE GUNNER



Nombre Clave: "Proyecto Tierra"
Objetivo: Eliminar armamento nuclear.
Enemigo: Sovinia
Caza de Combate: F-14 STRIKE GUNNER MODIFICADO
Misión: Establecer la paz mundial

Como sabeis la situación es límite. Sovinia ha conseguido aliarse con una forma de vida alienígena y está empleando un poder desconocido hasta ahora. Las Naciones Aliadas y la Armada Imperial, tras reunión de alto secreto, hemos decidido emplear nuestro nuevo caza el F-14 STRIKE GUNNER , para intentar como sea aniquilar al enemigo. Las características técnicas de nuestro caza van a darnos la única posibilidad de victoria. Resulta de vital importancia estudiar sus 15 tipos de armas ofensivas y defensivas. Se recomienda especialmente el uso de: Homing Missile (misil buscador), Sonic Waves (ondas sónicas), Adhesive Bomb (bomba adhesiva), y si el peligro es imparable, Shield Unit (unidad de protección), que logrará durante 10 segundos total invulnerabilidad. No estareis solos en la batalla, tendreis diversos elementos de ayuda: unidad de velocidad, de disparo y de carga de energía. También tendreis aprovisionamientos según la zona y nivel en los que os encontreis: caza bombardero invisible, nave espacial (os llevará suministros fuera de la atmósfera), y contenedor de proyectiles (para vuelos espaciales).

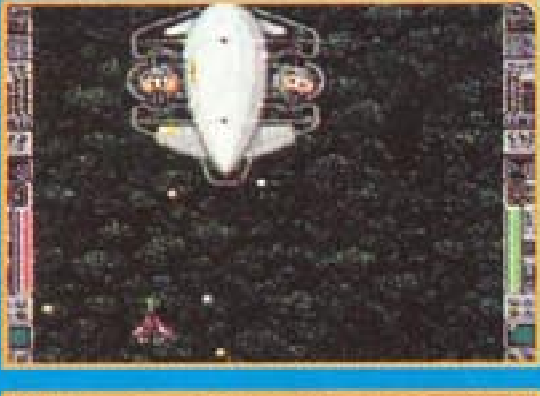
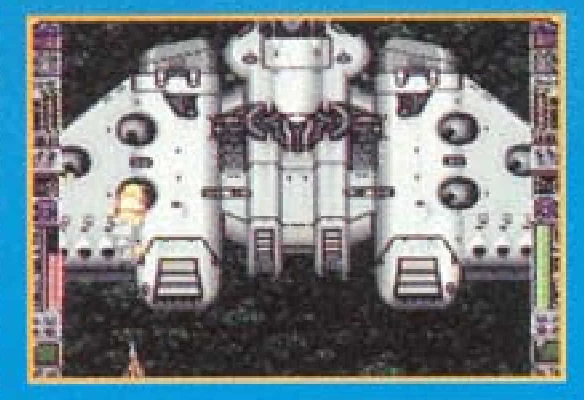
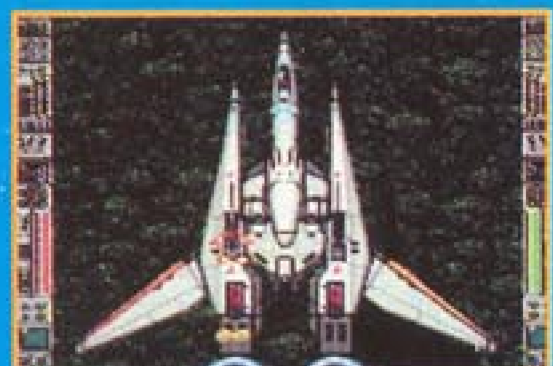
Las zonas a las que debeis acceder son las siguientes: 1.área de bosques 2. desierto 3. zona de altas colinas (extremad precauciones), 4. fortaleza flotante de enemigo, 5. espacio cósmico, 6. cuartel espacial del enemigo. Hay dos zonas más que, por motivos de seguridad, sólo os serán desveladas si superais con éxito las 6 anteriores.

Recomendamos que la misión sea realizada por dos expertos aviadores, de esta forma tendremos más posibilidades de éxito. Pero si hay algún voluntario que quiera intentarlo sin otro compañero, contará igualmente con todo nuestro apoyo.

La paz mundial está en juego, ¡tenedlo siempre presente!.

¡SUERTE MUCHACHOS!.





NOVEDADES

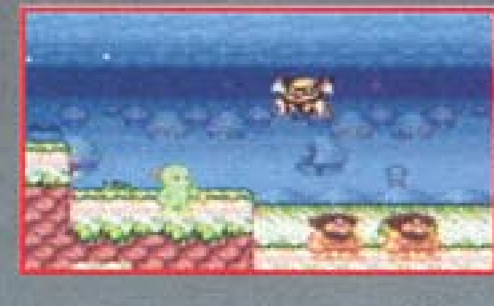
WHIRLO

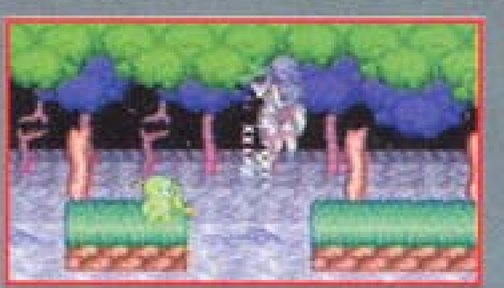


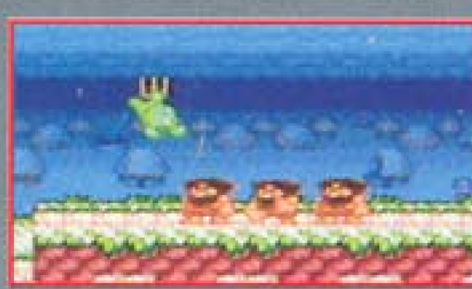
En un tiempo muy lejano existía un país dominado por la oscuridad. Una brillante y poderosa luz apareció, despertando de su letargo a sus habitantes. Así comenzaron una existencia tranquila y apacible, vivían felices en sus quehaceres cotidianos siempre iluminados por la protectora y mágica luz que les envolvía. Gracias a ella, todos los enfermos del país sanaban , era mucho más que una luz, era la "Cura Solar".

Radiante era la palabra para describir el ambiente, pero en el horizonte se cernía la "oscura" desgracia... La luz empezó a apagarse irremisiblemente, hasta que llegó el día en que se resquebrajó y dividió en siete cristales que se esparcieron a lo largo de todo el país. Reunirlos para recrear la legendaria "Cura Solar" es la labor del pequeño e inexperto Whirlo. No tiene armamento para elegir, sólo un diminuto tridente más propio como aparejo de labranza que como arma. Utiliza su propio cuerpo como forma de ataque, saltando, brincando y cayendo sobre sus enemigos como una bomba. Pero estas características, que a simple vista pueden parecer negativas, no lo son en absoluto, ¡no todos los héroes han de tener súper poderes y perfecta figura!. La perseverancia puede ser un arma más eficaz que el más afilado de los cuchillos.









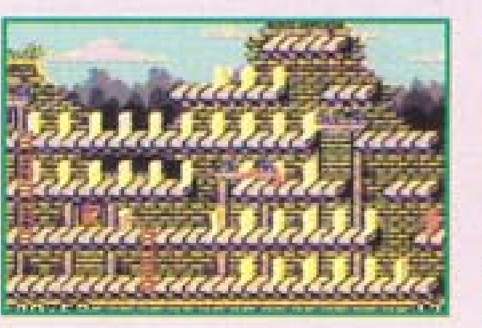
Sin duda alguna Whirlo se enfrenta a una difícil misión, pero su coraje y toda su voluntad unidos a tu inestimable e imprescindible ayuda harán posible, sin lugar a dudas, que la LUZ vuelva al mundo de WHIRLO, de donde nunca debió desaparecer.

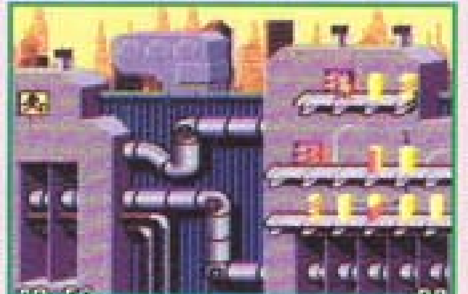
PUSH-OVER

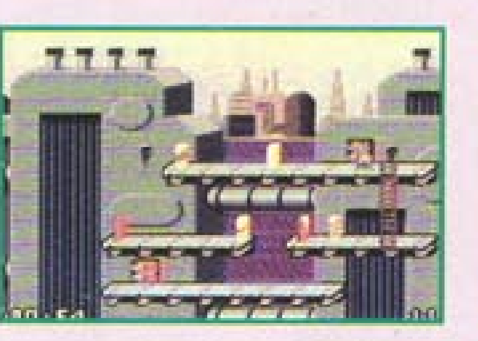
En un principio aparece en pantalla una hormiga con cara de "listilla", pero llega a resultar simpática y graciosa. Al cabo de unos minutos pensarás cómo "semejante insecto" es capaz de hacerte pasar por esos "tragos".

G.I.ANT, ése es su nombre, se mueve "con toda libertad" por los Dominios del Dominó, un mundillo tremendamente lioso compuesto por nueve diferentes continentes. El objetivo de este "súper dominó" no consiste en unir las fichas por el mismo número (ya te gustará)... sino en colocarlas de tal forma que caigan todas, la última a de ser siempre la denominada ficha "gatillo". El tiempo para situarlas correctamente es limitado, y una vez que lo hayas hecho (o al menos eso creas), sólo podrás efectuar un empujón, complicadillo, ¿eh?. ¡No desesperes!, vas a contar con alguna ayuda. Si te excedes en el tiempo, te saldrá un mensaje a modo de sugerencia para que puedas completar el nivel con éxito. Y si te ves "apuradillo" durante el juego y pulsas START, te saldrá una pantalla con todas las fichas "especiales", lo cual te facilitará las cosas.











Aunque ¡no nos engañemos!, acabar con éxito este juego depende de tu capacidad y agilidad mental.

Hay 10 tipos de fichas, cada una de ellas con diferentes características para facilitarte la labor, eso sí, cuando ya le has cogido "el tranquillo al asunto".... Creo que esta nueva y original propuesta de OCEAN para SUPER NINTENDO no deberá faltar a ningún "jugón". Pon a prueba tu capacidad mental y ¡olvídate de "tus armas"!, eso sí,sólo por un tiempo prudencial.

SYVALION



Un dragón con una longitud más que considerable, es el ser que vas a guiar a través de laberintos, y caminos que dependiendo de la dirección que tomes te llevarán a un final distinto. Concretamente, si eliges la modalidad de "Real Combat Series", vas a tener hasta ¡100 finales diferentes!.

El ataque fundamental de este singular dragón es una enorme llamarada que le sale de la boca.

Su poder es limitado, pero a cambio tiene la ventaja de que se autorecarga simplemente manteniendo al SYVALION en movimiento (a no ser que tengas el "Turbo Fire", con lo cual, dicho movimiento resultará innecesario).

Con este juego tendrás la oportunidad de conocer a fondo tu control pad, ya que si quieres tener éxito, tendrás que manejar a tu "nave dragón" con inmensa destreza, teniendo en cuenta su longitud y los complicados laberintos por los que se mueve, además de los difíciles obstáculos que debe superar.

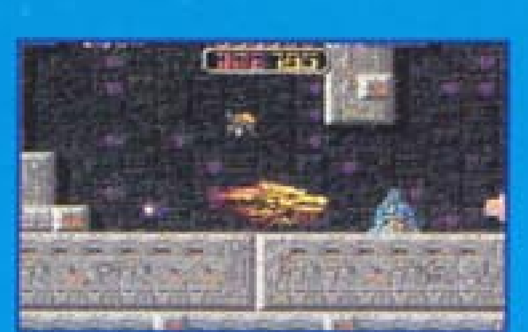
Por todo esto, el juego dispone de tres modalidades, que podrás elegir según vaya aumentando tu experiencia en el manejo del mismo: "Basic Series": para familiarizarte con todo lo que te espera, "Real Combat Series": no sólo se dobla la dificultad, sino también la puntuación que se te otorga si logras acabar tu misión. "Time Attack" : para demostrar tus habilidades en un tiempo limitado. Es un juego diferente, con gran variedad de escenarios y sonidos, cuyo larguísimo y "dorado" protagonista deberás guiar por infinidad de caminos y grutas... ¡Es, sin duda alguna, una propuesta de lo más original!...











JOE & MAC CAVEMAN NINJA



De nuevo es ELITE quien ha hecho posible que un juego con gran éxito en SUPER NINTENDO, y de sobra conocido en todo el mundillo consolero, sea realizado para GAMEBOY. Y de nuevo es el fenómeno portátil de NINTENDO quien nos vuelve a asombrar por su capacidad de resolución.

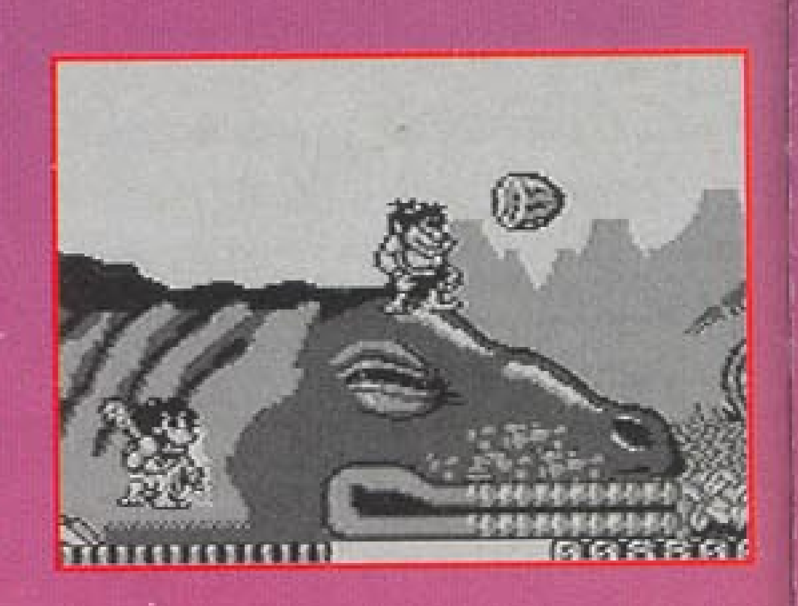
La prehistoria sigue siendo el escenario de esta aventura con enemigos y armas acordes a la época: lagartos alados de hasta 9 metros, dinosaurios ¡de todos los tamaños!, plantas devoradoras de hombres cuyo mayor divertimento, aparte de comer humanos, consiste en tirar semillas venenosas que sólo con rozar a la víctima la convertirá en un montón de huesos... Semejante lista de extraños y perversos

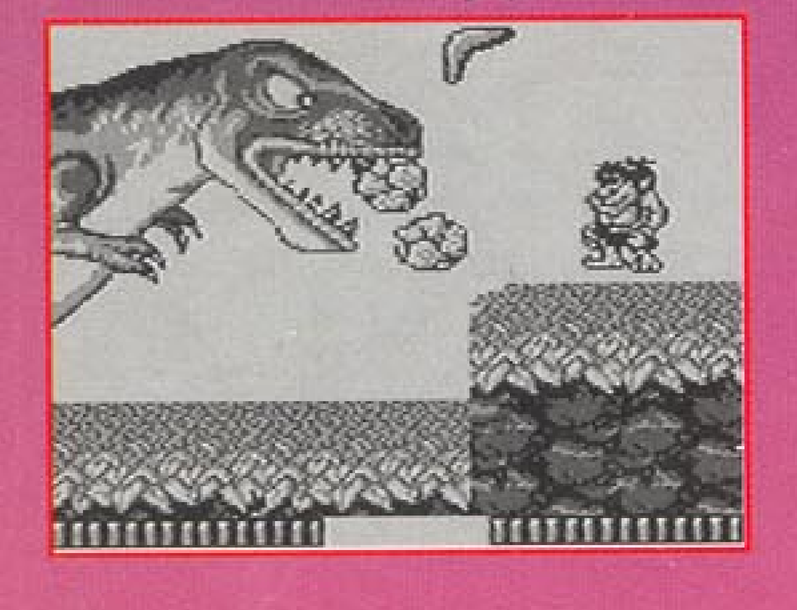


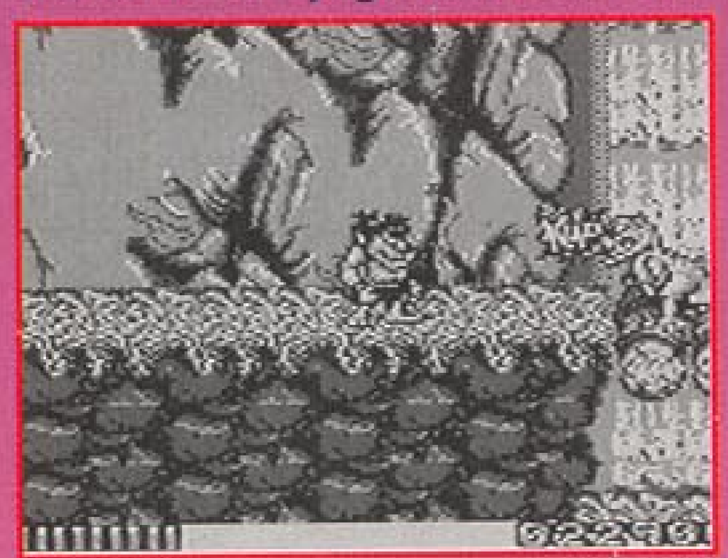
seres, hace pensar en tener un buen bazooka "a mano", que los elimine evitándonos esfuerzos inútiles. Pero eso sería darnos demasiada ventaja ante nuestros enemigos, y no debemos desprestigiar nuestra fama de "jugones" utilizando artimañas "tan viles"... sin olvidar el hecho de que aún quedan unos milenios para llegar a inventar el bazooka.

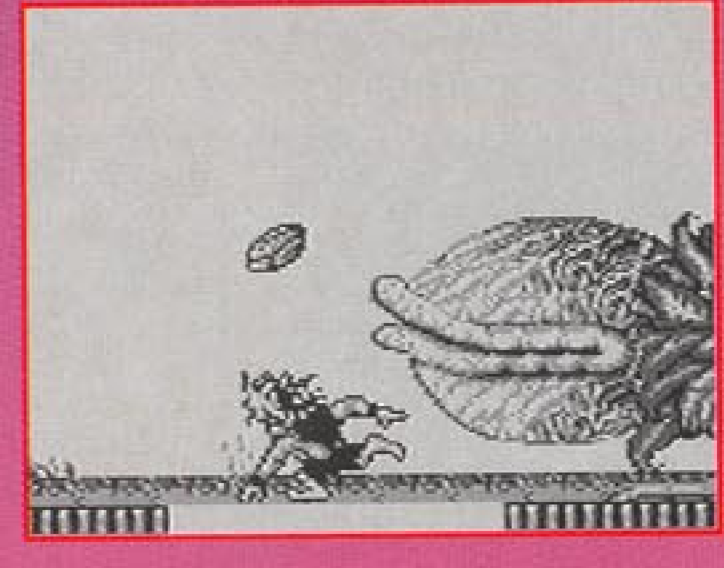
Se supone que el hombre ha evolucionado más que los animales por su capacidad de raciocinio. No consiste en utilizar la fuerza bruta, aunque a veces sea inevitable, sino en saber salir de situaciones límite utilizando nuestra inteligencia. Tampoco hay que desgastar todas nuestras neuronas, ya que la madre naturaleza (y los programadores de este título) han provisto a "Joe" de un armamento nada despreciable: hachas, pedernal, boomerangs, relámpago, ruedas de piedra... Durante 9 intensas y emocionantes fases podrás descubrir cómo reaccionarías si fueses un hombre prehistórico. ¿Serías capaz de adaptarte a tu nuevo hábitat?...De nuevo es GAMEBOY quien te puede dar la solución con JOE & MAC CAVEMAN NINJA.

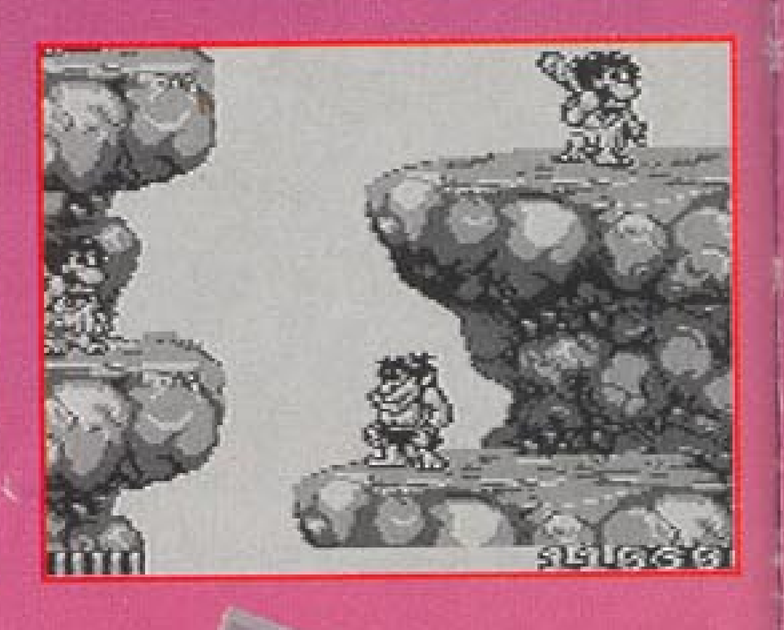








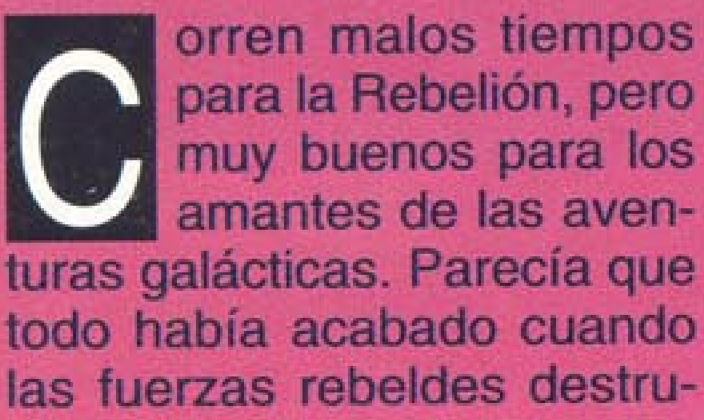




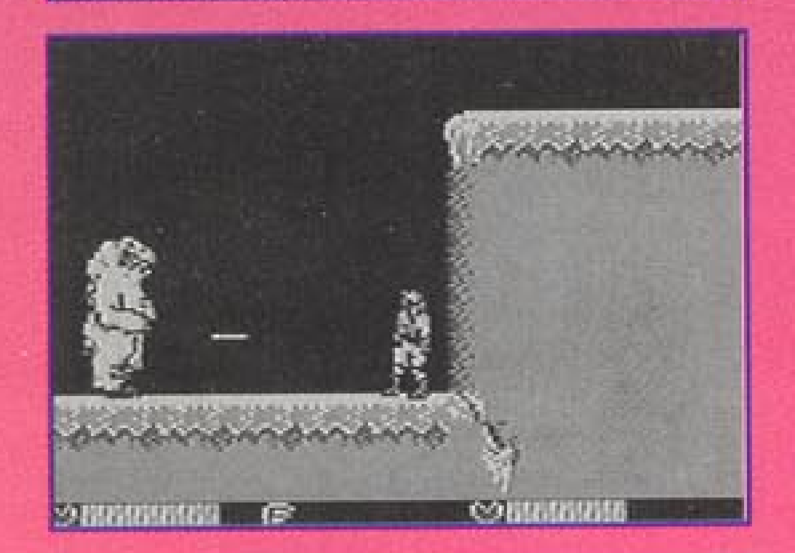
STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK

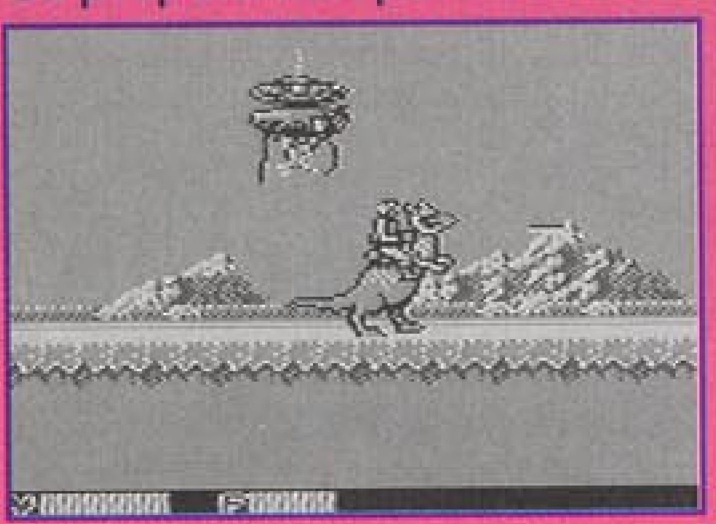
Corren malos tiempos para la Rebelión, pero muy buenos para los amantes de las aventuras galácticas. Parecía que todo había acabado cuando las fuerzas rebeldes destruyeron la "Estrella de la Muerte", pero el poder de la FUERZA es infinito, y su lado oscuro aparece al menor signo de debilidad.

Luke lo sabe y debe terminar su preparación para convertirse en un auténtico caballero JEDI. Han Solo y La Princesa Leia están prisioneros, ¡le necesitan!...



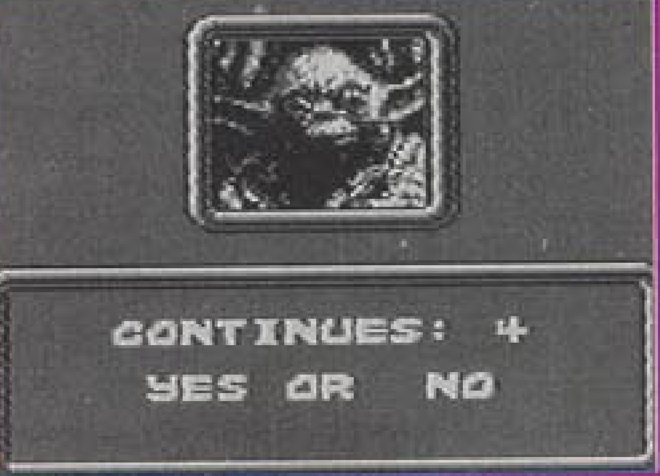






"EL IMPERIO CONTRAATACA" es otra prueba más de lo que puede llegar a ofrecer una buena película, con un argumento consistente, protagonistas con carisma y una GAMEBOY que aprovecha todas estas ventajas para "volver a la carga", realizando un juego emocionante y tremendamente atrayente. Nada más conectarlo el jugador se sentirá LUKE SKYWALKER e intentará con todas sus fuerzas luchar contra las Tropas Imperiales. Era muy difícil superar la primera entrega "galáctica", STAR WARS, de hecho no se podría asegurar cual de las dos aventuras es mejor, lo que sí es indudable, es que ambas son imprescindibles.





YHOSI'S COOKIE

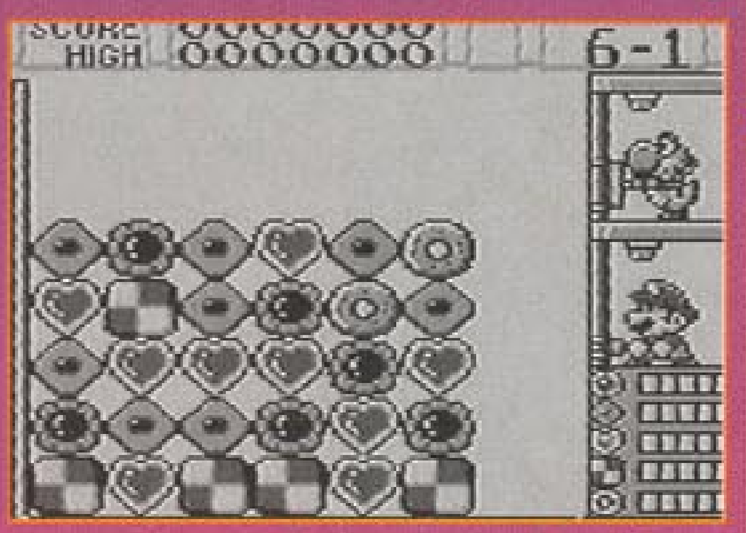


El multifacético Mario ha decidido mostrarnos, de la manera más divertida que se le ha ocurrido, su última afición conocida: la cocina. Y para ello,



se ha reunido con su panda: Yhosi, La princesa y Bowser en una fábrica de galletas. El motivo es que, aparte de comérselas, le encanta hacerlas y una vez hechas las guarda (o al menos eso debiera), evitando así que se amontonen y se monte un buen lío. Yhosi, "su inseparable", pone toda su voluntad para ayudarle, pero la verdad es que sus apariciones lo que producen son "golosos caos". Corazón, flor, rombo, cuadrado, círculo y Yhosi, estos son los diferentes tipos de galletas que se tienen que ir colocando en líneas y columnas por orden, para que desaparezcan y poder continuar con su fabricación.

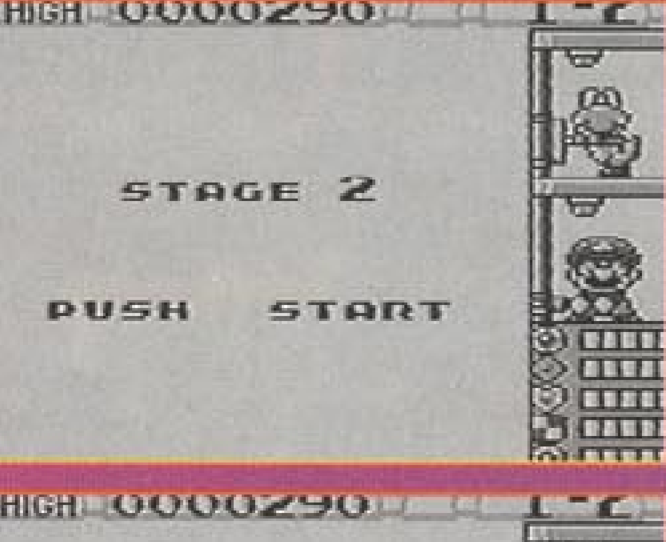
Son 10 niveles de dificultad y 10 oportunidades para cada uno, ¡todo un reto de habilidad!. Y además se pueden disfrutar "en multitud", utilizando GAME LINK y así poder jugar ¡hasta 4 jugadores!. Esta modalidad se enriquece con "perversos añadidos" tales como: "Panic": de repente la pantalla de uno de los jugadores se vuelve "loca" y los demás como "idems" aprovechando el tiempo para "dejar fuera" a su contrincante. "Blind": se coloca un escudo en cualquiera de las 4 pantallas y "¡apáñatelas como puedas!". "Slave": que permite obtener el control del cursor de un adversario, es decir,

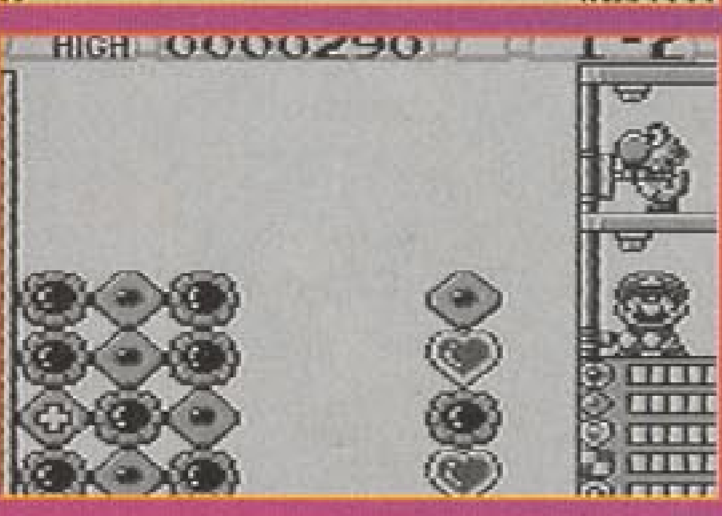


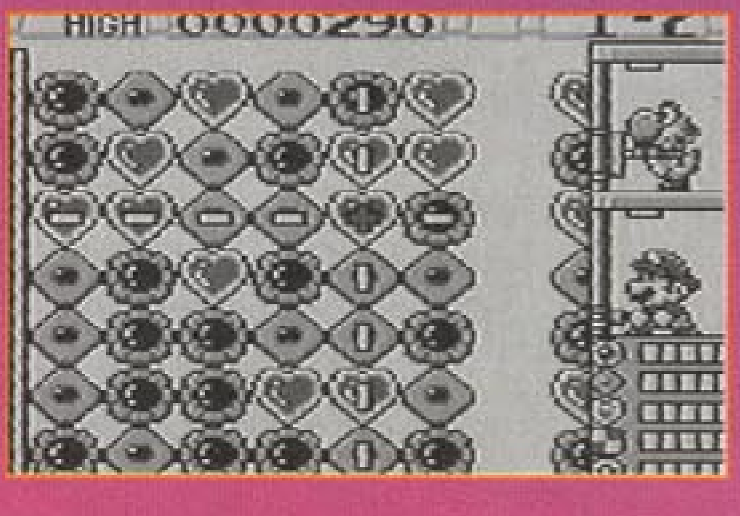
manejar a tu antojo las "galletas" de uno de tus oponentes para "descuadrarle" ¡por completo!.

¡Es un gran lío!, un complejo puzzle para poner a prueba tu habilidad e ingenio, ¡con toda la diversión que siempre ofrecen los personajes más "guays" de NINTENDO!.



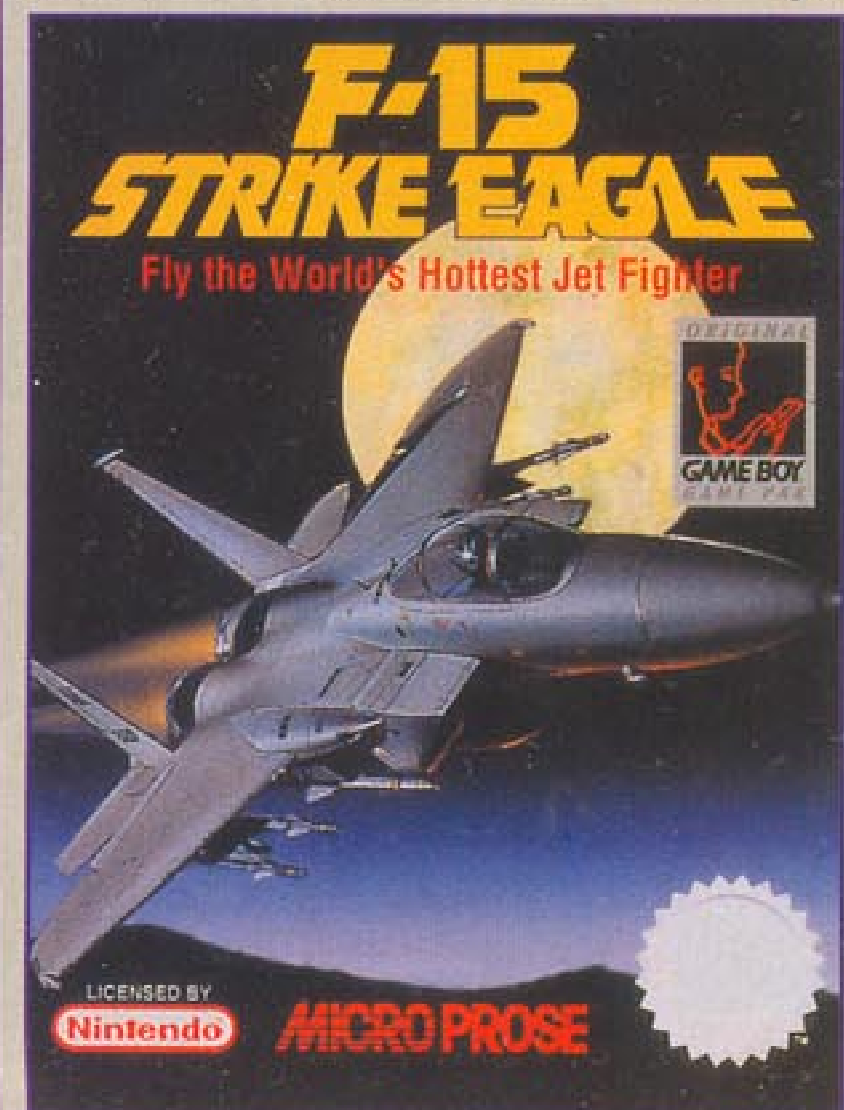






F-15 STRIKE EAGLE

¿Quieres convertirte en el más famoso piloto de los E.E.U.U.?, ¡éste es tu juego!. Demuestra toda tu habilidad pilotando uno de los cazas más sofisticados de la fuerza aérea norteamericana, el F-15.



En "F-15 FIGHTER PILOT", empezarás siendo un subteniente del ejército americano a los mandos de tu caza equipado de armamento de lo más sofisticado: "sidevinder" (misiles aire-aire), "maverick" (misiles video-dirigidos para objetivos terrestres), y las ametralladoras atiborradas de proyectiles.

Deberás desempeñar, con la mayor destreza posible, cada una de las 7 misiones que te serán encomendadas "limpiando" la zona de todos los MIG-27 que vayan apareciendo y cumplir los objetivos asignados en tierra: destruir



lanzaderas de sgud, plantas petroquímicas, aeropuertos, hangares.

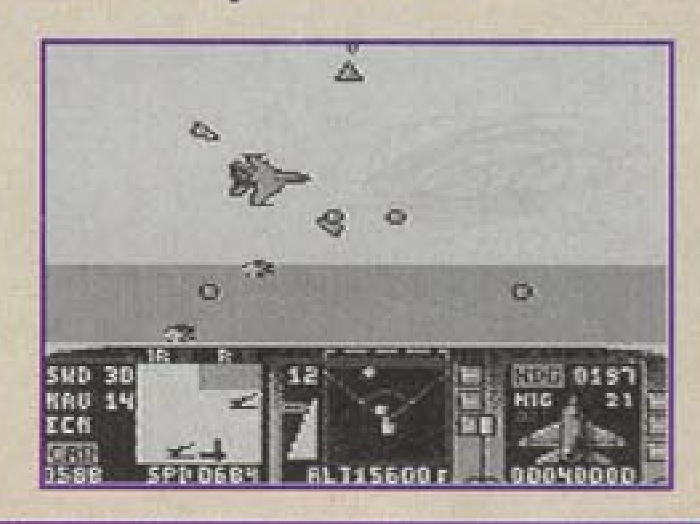
No olvides desmantelar sus cañones antiaéreos, sus blindados, y esquivar todos los misiles lanzados desde los cazas enemigos, si no quieres sufrir daños irreparables que puedan malograr tu misión.

Una vez en tierra, dependiendo de la efectividad, habilidad y maestría con la que te hayas desenvuelto, recibirás nombramientos, condecoraciones y hasta ascensos que harán que el pentágono te asigne misiones "top secret", sólo al alcance de los más avezados pilotos de combate.

Un juego súper rápido, con unos gráficos muy logrados y 3 niveles de dificultad: aviador (airman), piloto (pilot), campeón (ace). Y si no consigues realizar tu última misión encomendada, puedes intentarlo de nuevo introduciendo el código de tu piloto en la opción "saved pilot". Realmente es un simulador al que, como ves, no le falta de nada. ¡Conviértete en el "Barón Rojo de los 90"!.

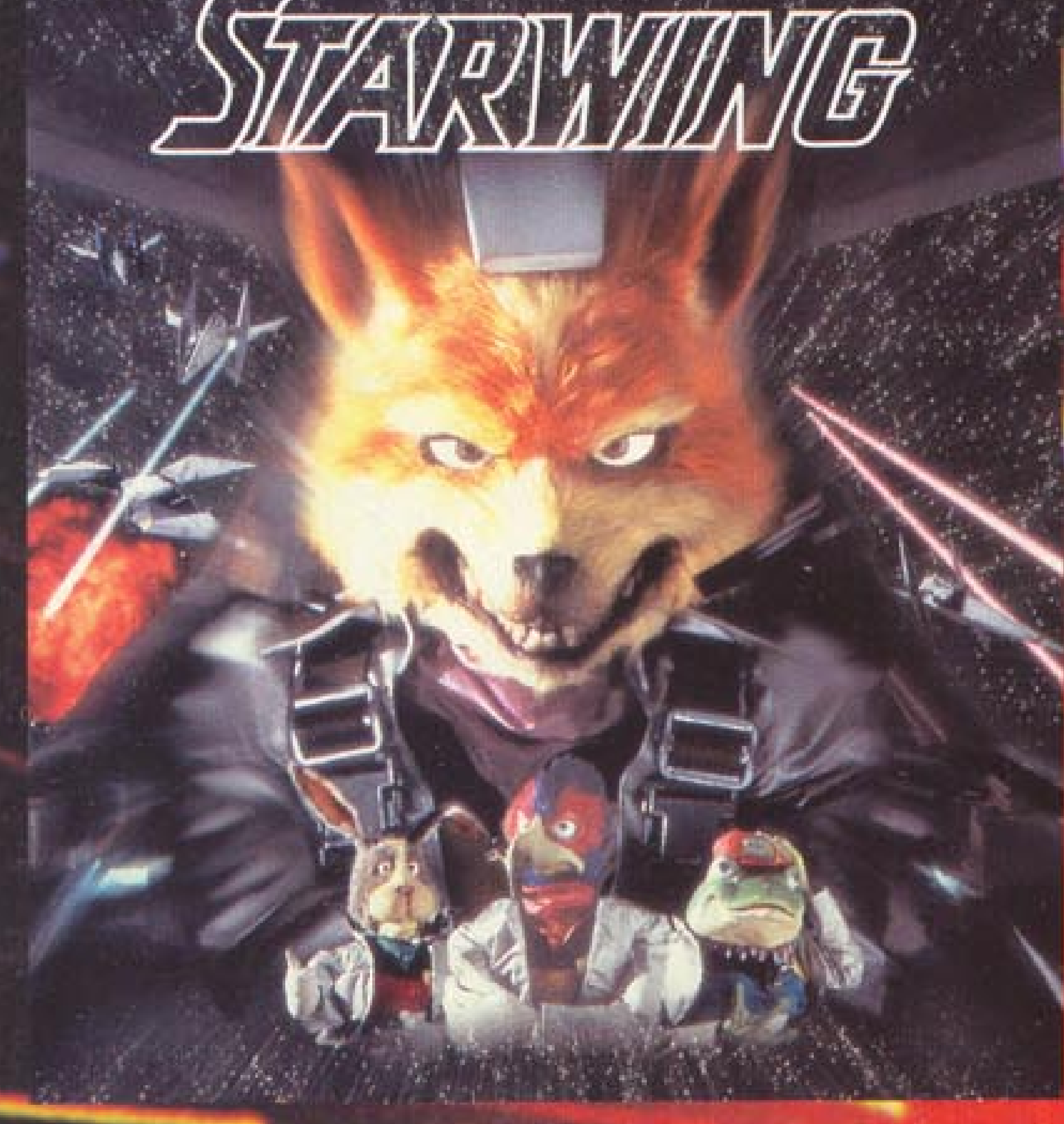






DE PRINCIPIO...

UNA FASCINANTE AVENTURA 3D AHORA EN TU SUPER NINTENDO



¡Una atmósfera infernal se cierne sobre el sistema solar Lylat!. El perturbado y egoísta Doctor Andross, expulsado hace años de Corneria, próspero planeta del sistema Lylat, por poner en peligro la vida de sus habitantes, se ha establecido ahora en Venom, primer planeta del sistema, y obsesionado por una sola idea ¡VENGANZA! ha convertido a este planeta en una auténtica base militar. Naves de guerra, tanques alienígenas, plataformas de disparo de rayos láser... son algunas de las potentes armas con las que el terrible Emperador Andross pretende destruir Corneria y apoderarse del control de todo el sistema Lylat. Sin embargo, no le será tan fácil, las fuerzas defensivas de Corneria, representadas por Fox McCloud y su equipo Star Fox, al mando de la súper avanzada nave de combate Arwing, tratarán de impedir que realice sus malvadas intenciones. Fascinante argumento ¿verdad?, pero al conectar Starwing no encontrarás sólo esto, sino que además podrás disfrutar de un sensacional juego de gráficos vectoriales al que el poderoso "chip super FX" ha otorgado una auténtica perspectiva tridimensional y una sensación de velocidad que rozan los límites de la realidad.

GUIA DE VUELO

- Selecciona los controles de vuelo tipo A o B. Son los más prácticos.
- Ayuda al máximo a tus compañeros de equipo siempre que estén en apuros. No olvides que dependiendo de cómo se encuentren sus "escudos" al finalizar la fase, tendrás más posibilidades de conseguir un crédito extra.
- Visualiza el frente desde la parte posterior de tu nave, cuando atravieses una zona repleta de obstáculos, y hazlo desde la cabina, cuando apenas existan obstáculos, pero sí muchas naves enemigas.
- No olvides emplear el vuelo en vertical (botones L y R) cuando atravieses zonas muy estrechas.
- No desperdicies las bombas especiales. Serán tu mejor arma para enfrentarte a los enemigos finales.
- Utiliza los "turbos" y "retros" para salir de situaciones apuradas.
- Y por último... no dudes en llamarnos al Club Nintendo si se te plantea algún problema.

CORNERIA



Éste será tu primer gran rival. Una gigantesca nave de la cual saldrán "naves kamikaze" a través de un pequeño rectángulo de color rojo, que posee en la parte derecha de su estructura. Una vez destruído el rectángulo, aparecerán dos prismas, también de color rojo, pero ahora situados en la zona izquierda. Destrúyelos igualmente, a la vez que esquivas los proyectiles, y ya sólo tendrás que hacer uso de tus bombas especiales para acabar con el núcleo central de la nave y verte libre de ella definitivamente.



RUTA 1

ASTEROIDES

Haz blanco sobre los cuatro rombos de color rojo que actuan a modo de disparadores, con ello conseguirás que el núcleo de este gigantesco satélite, formado por dos hexágonos unidos por un pequeño círculo rojo, quede al descubierto. En ese momento, utiliza tus bombas especiales y podrás presenciar su total destrucción.

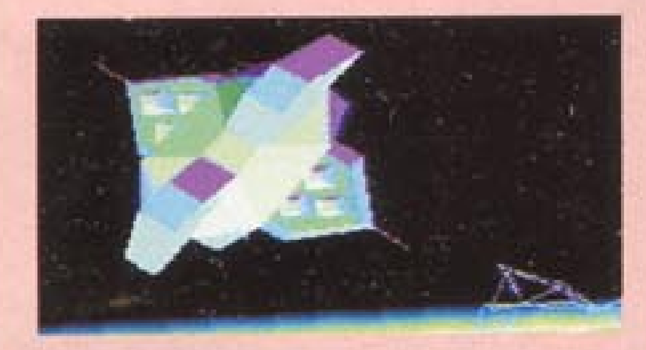


RUTA 2

SECTOR X

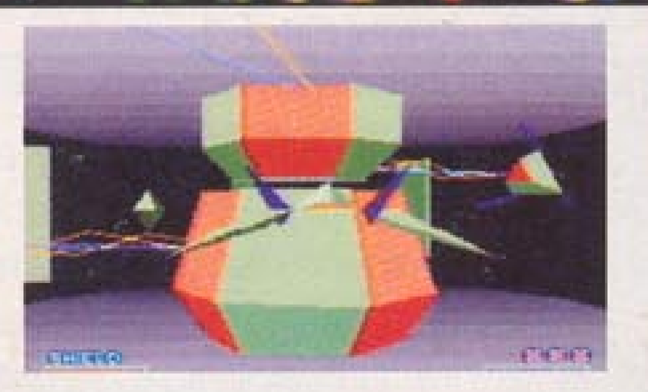
No olvides utilizar el "turbo" al atravesar esta zona plagada de "cruces giratorias". Si no lo haces así, serás alcanzado por alguno de sus brazos. En esta situación, actua de igual modo que frente al rival de la fase Asteroides. Como habrás podido comprobar, se trata del mismo enemigo.



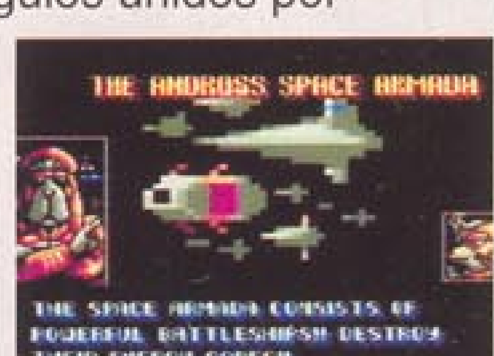


...A FIN

ARMADA DEL ESPACIO



Tu última misión, en esta fase, será destruir el núcleo energético de la nave nodriza, formado por un eje central entorno al cual giran tres triángulos unidos por unos rayos de tracción. Para acabar con él, destruye en primer lugar los tres triángulos empezando por el inferior -así podrás maniobrar mejor para destruir a los otros dos-. A continuación, el núcleo se abrirá y saldrán de su interior gran cantidad de naves y proyectiles que deberás destruir o esquivar, a la vez que prestas mucha atención para hacer blanco, con dos de tus bombas especiales, en la zona central del nucleo, cuando este deje de rotar.



PLANETA TITANIA



Cuando llegues a estas tres compuertas, dirígete hacia la de la derecha. Tras ella se encuentra el primero de tus objetivos en esta fase: la "unidad central de tiempo", que devolverá la normalidad atmosférica a este planeta.
Dispara continuamente, moviéndote de derecha a izquierda, y agudiza al máximo tu puntería a la hora de lanzar las bombas. Sólo así podrás acertar repetidas veces sobre el cuerpo de este enorme robot, incluso cuando se divida en tres, y destruirle totalmente.





RUTA 3

CORNERIA

No dudes en destruir todas las torres que componen esta larga fila. De lo contrario, al llegar a ellas, caerán y serás aplastado irremediablemente.
Aprovecha cuando las "protecciones triangulares" de esta especie de tanque se coloquen en posición frontal, para ir destruyéndolas una por una. Después elimina los disparadores. Sólo haciéndolo en este orden, podrás acabar con él definitivamente.



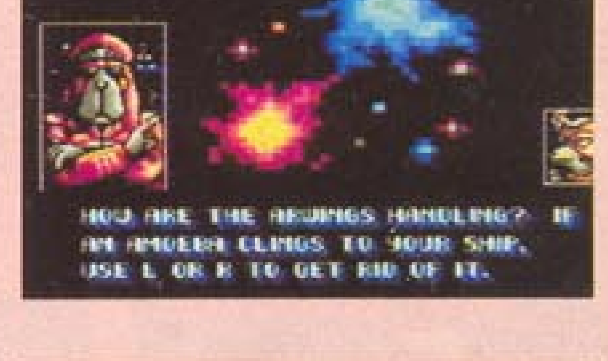
EL METEORITO, BASE DE COMBATE.

Esta especie de "araña" te planteará una dura batalla. Dispárale constantemente a sus patas hasta que caiga al suelo. En ese momento, comenzará a girar dirigiéndose hacia ti, por lo que deberás volar alto para no ser alcanzado. Más tarde, se pondrá de nuevo de pie.
Aprovecha esta situación para seguir haciendo blanco sobre sus patas, hasta que consigas destruirlas definitivamente y por último, utiliza alguna de tus bombas para acabar con el cuerpo de este infernal enemigo.





SECTOR Y



Deshacerte de este ser de grandes brazos, a modo de ametralladoras, no será demasiado fácil. Dispárale constantemente a los brazos, mientras evitas ser alcanzado por ellos, moviéndote hacia arriba o hacia abajo, según sea su desplazamiento. Cuando los hayas destruido, aparecerá una nueva prolongación de su cuerpo, coronada por una gran bola con pinchos. Esquívala a la vez que le disparas al cuerpo y emplea una de las bombas especiales para acabar con él más rápidamente.





ASTEROIDES

Destruir las seis extremidades de esta nave, provista de "hélices", será la única forma de verte libre de su acoso. Para ello, emplea alguna de tus bombas especiales y utiliza los botones R o L para impedir que el rayo tractor, provocado por sus hélices, te absorba.



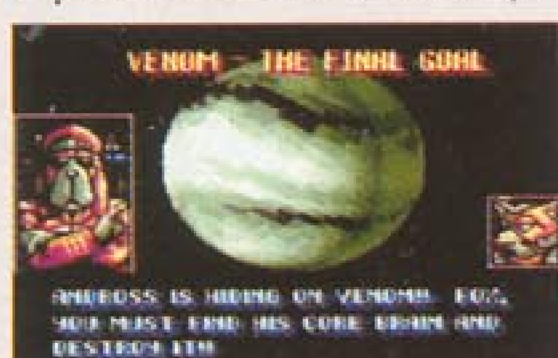




DE PRINCIPIO...

VENOM 1

Al contrario que en los anteriores enemigos, con esta especie de serpiente tus bombas especiales no te serán de utilidad. Dispárale constantemente al cuerpo, hasta que éste se divida en tres partes. Una vez que haya ocurrido esto, sólo tendrás que destruir dos de esas partes con forma de "cabeza" y te habrás librado de ella, pero...





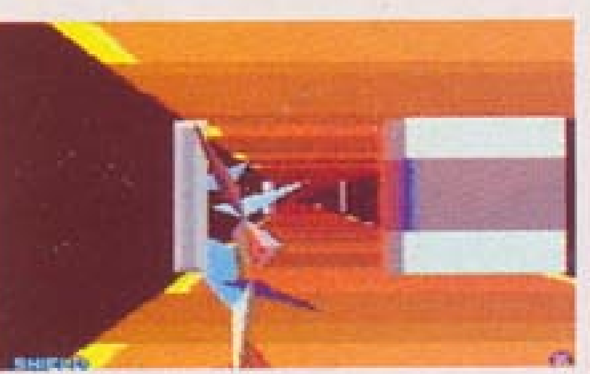


VENOM 2

...al llegar a esta parte de tu aventura te verás acosado por esa tercer "cabeza", que experimentando múltiples transformaciones y atacándote de mil maneras distintas, intentará acabar contigo. Podrás evitarlo, disparándole al pequeño triángulo azulado que posee en la parte inferior de su cabeza.





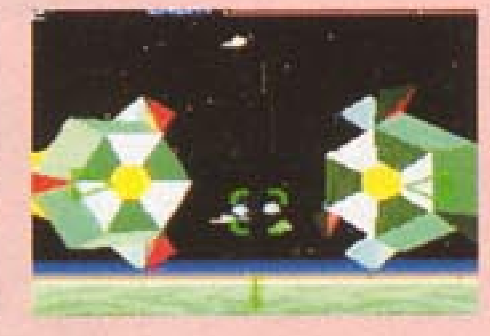


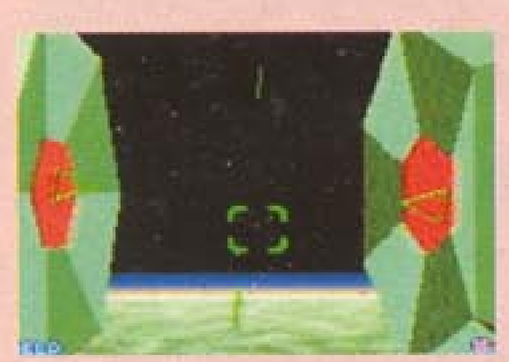
Vuela en vertical y muy pegado a la pared cuando atravieses estas compuertas, sólo así evitarás chocarte contra ellas. El final está próximo...

VENOM 1

Estudia bien los movimientos de este gigantesco "compactador", de forma que cuando se aproxime hacia tí y te encuentres entre sus dos prensas, reacciones rápidamente accionando los retropropulsores. De este modo, evitarás ser aplastado por las planchas. Pero esto no bastará, además tendrás que dispararle repetidas veces a unos pequeños círculos de color rojo, que posee en la parte interior de cada prensa, y esquivar su última forma de ataque, un conjunto de aros, antes de que te alcancen.









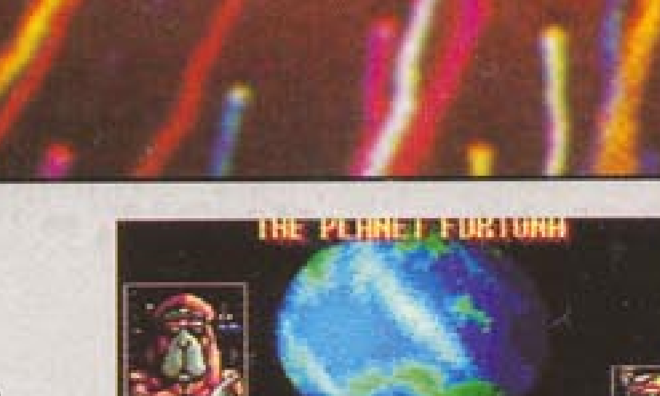
VENOM 2

Demuestra al máximo tu habilidad como piloto. Sólo de esta forma podrás evitar el choque contra estas naves y motos futuristas, e introducirte en el estrecho pasillo que te conducirá al centro energético de la base enemiga.





PLANETA FORTUNA



Esquiva las bolas de fuego lanzadas por estas cabezas de serpiente y no te olvides de recoger una nave extra y un item de protección, que hará invisible tu nave, antes de abandonar el lago.

Esta especie de pájaro de dos cabezas te acosará sin cesar lanzándote bolas de fuego y "huevos" de los que saldrán pájaros kamikaze. Lánzale algunas de tus bombas al "cogote", con ello conseguirás dañarle considerablemente, y estate preparado para usar el "retro" en momentos de apuro.



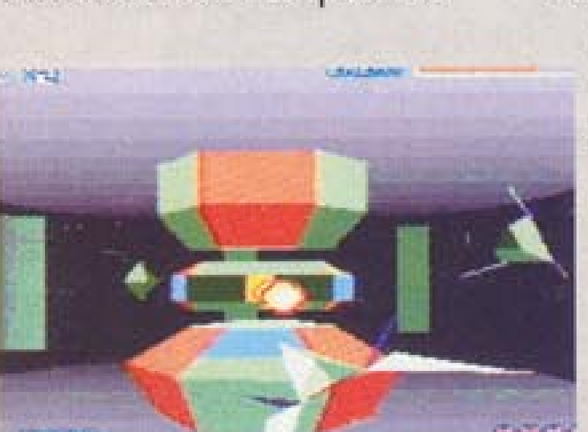


SECTOR Z

Destruir el núcleo energético de la nave imperial Z será tu último objetivo en esta fase. Para ello emplea la misma táctica que en el caso de la Armada del Espacio.



Cómo habrás visto, sus núcleos son idénticos. Pero, en esta ocasión tendrás que repetir el proceso tres veces antes de poder cantar victoria.

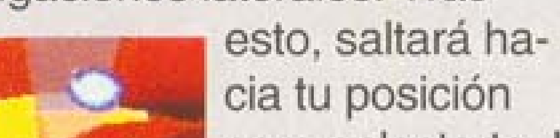


...A FIN

PLANETA MACBETH



Acabar con esta enorme "peonza" es una terea complicada. En primer lugar destruye sus cuatro porlongaciones laterales. Tras esto, saltará hacia tu posición para aplastarte, lo cual podrás impedir, prestando atención a la situación de su sombra y cuando ésta se encuentre sobre tí utilizando el "retro". A continuación, aparecerá una especie de eje en la zona inferior de su estructura, que será tu siguiente objetivo a destruir, y por último cuando empiece a moverse muy rápidamente y disparar sin cesar, haz uso de tus bombas.





VENOM 1

La dificultad cada vez es mayor, y prueba de ello será el ataque de estas tres naves enemigas, que se unirán en una sola y te obligarán a pasar por encima de sus disparadores. Llega hasta este punto al menos con cuatro bombas. Lánzale dos de ellas a la vez que le atacas con el disparo normal y cuando veas que su barra de energía está más o menos a la mitad, lánzale las otras dos rápidamente, una detrás de otra.





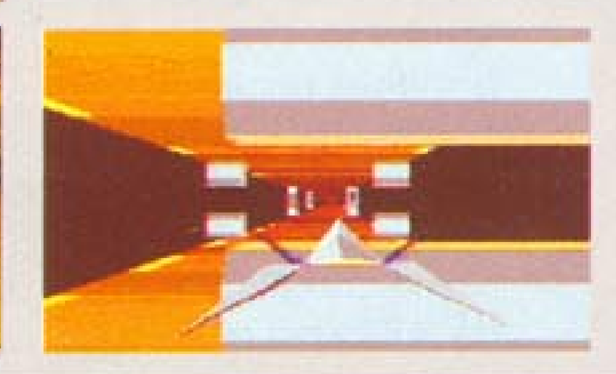
VENOM 2

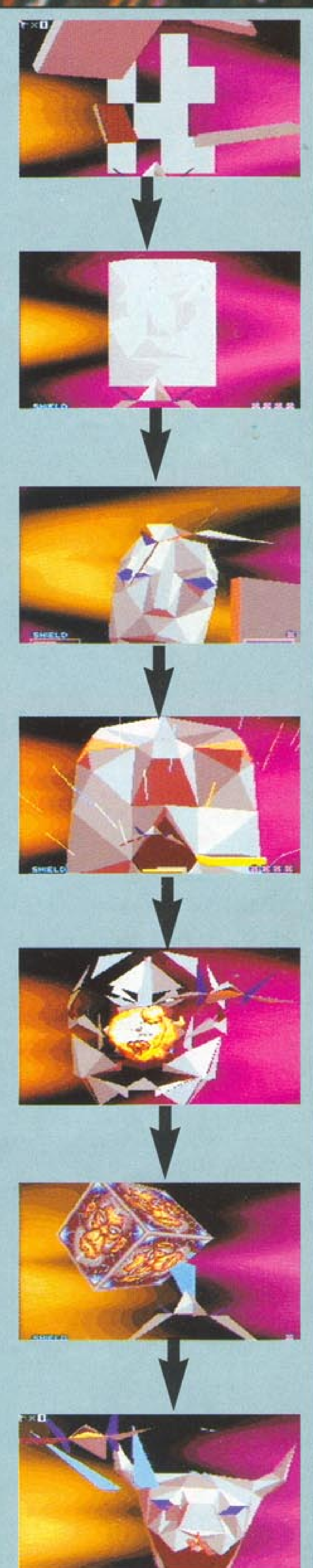
Ten mucho cuidado con las bolas que te lanza este robot de enorme tamaño y dispárale sin cesar a la zona de color rojo que aparece y desaparece en su cuerpo. Cuando hayas acabado con su energía, perderá su parte inferior y entorno a su actual estructura, empezará a girar lo que anteriormente era su cabeza, ésta será tu siguiente objetivo.

De nuevo te encuentras en este pasillo, indicador de que tu lucha frente a Andross esta proxima. Sin embargo en esta ocasión, la dificultad para atravesarlo será mucho mayor. Rapidez y grandes dosis de intuición serán tus mejores armas para no chocar frente a las prolongaciones de estas angustiosas paredes.



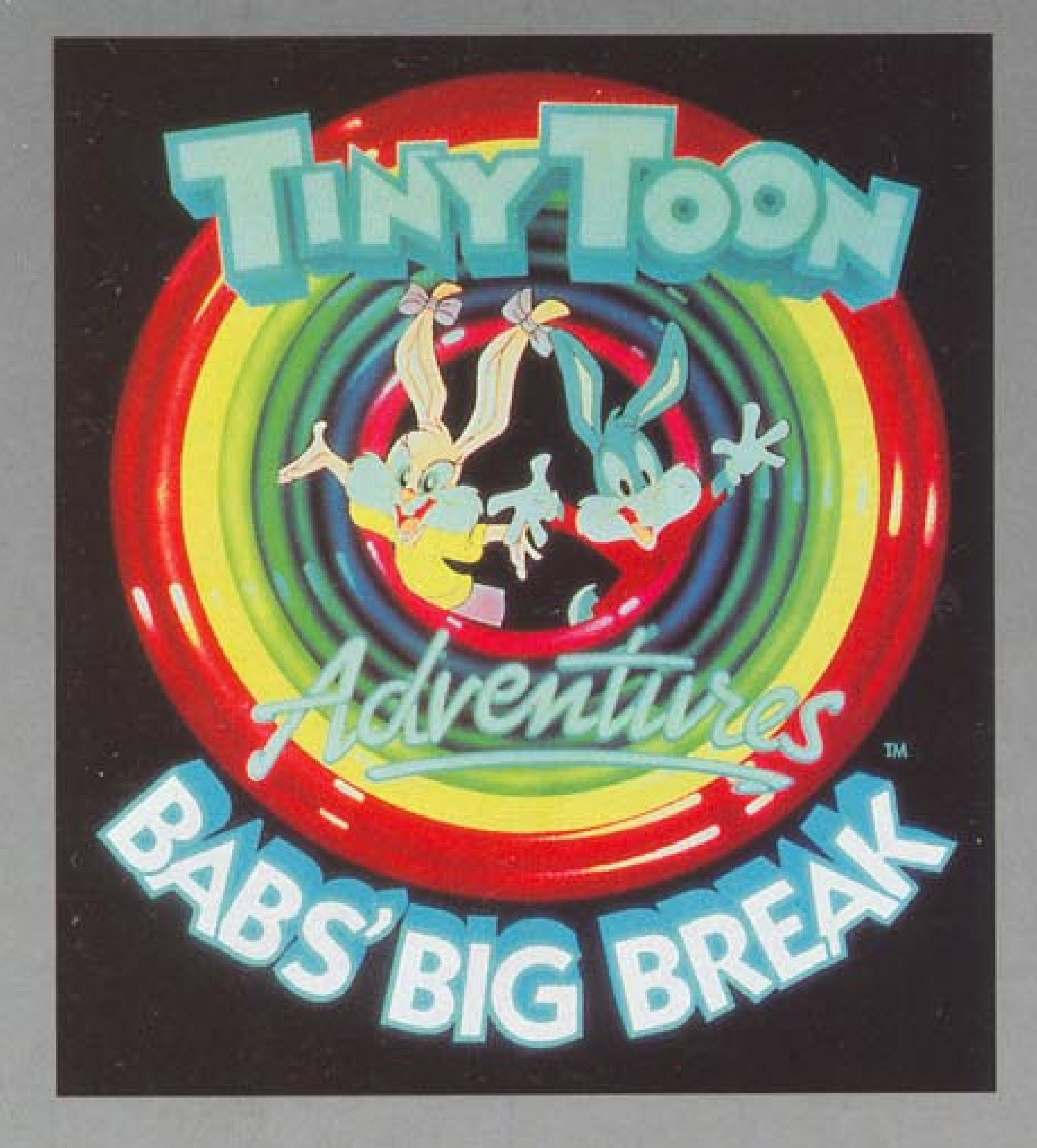






¡Por fin te encuentras frente al despiadado Andross!. Verás entonces, cómo unas pequeñas planchas surgen por detrás de tí, para formar un gran rectángulo que adoptará la forma de una gigantesca cara. De sus ojos empezarán a salir una especie de estructuras rectangulares, que podrás esquivar moviendo tu nave de derecha a izquierda, hasta que los ojos adquieran un color azul. Entonces, procura acertarle el mayor número de veces posible en ellos, hasta que su color sea naranja, momento en el cual absorberá todo lo que ha lanzado para "escupirlo" nuevamente. Una vez que le hayas alcanzado suficientes veces en los ojos, esa enorme cara se descompondrá y aparecerá un "cubo" en el cual podrás ver la cara de tu gran enemigo, Andross. Utiliza tu disparo normal y alguna de tus bombas, con ello conseguirás librarte de el momentáneamente, porque desafortunadamente aquella gigantesca cara volverá a aparecer y te verás inmerso, de nuevo, en la mismas situaciones. Sin embargo, ahora bastará una sola bomba sobre el propio Emperador para deshacerte de él definitivamente.

Tu lucha frente al Emperador comenzará de igual forma que ocurría en las anteriores rutas. Sin embargo, una vez destruido Andross por primera vez, esa enorme cara se recomprondrá adoptando, en esta ocasión, el aspecto de un terrible demonio de cuyos ojos saldrán una especie de "bolas". Destruye rápidamente esos ojos y cuando aparezca de nuevo la cara de Andross lánzale una de tus bombas a la vez que le disparas con el láser. ¡Esta sí será tu victoria definitiva!



TINY TOON ADVENTURES



UNA AVENTURA MUY "ANIMADA"

Montana Max, Calamity Coyote, Dizzy Devil, Buster y Babs Bunny, Elmyra... ¿te dicen algo estos nombres?. Sí, son ellos, los simpáticos, alegres y vivarachos personajes de la Warner, con quienes seguro que has pasado muy buenos ratos delante del televisor. ¡Ahora, puedes seguir disfrutando de esos momentos en tu consola favorita!. ¿Eh? ¿que no te lo crees?, pues echa un vistazo a estas fotos y te convencerás de ello. Tiny Toon no es sólo un juego en el que los protagonistas son dibujos animados, sino que sus impresionantes gráficos, animación, efectos y sonido te harán pensar que estás delante de una auténtica película de dibujos, pero... con una gran ventaja: Tú eres el protagonista y como tal, podrás vivir todo tipo de experiencias propias de los "dibus", como correr a toda velocidad, deslizarte, trepar muros e incluso precipitarte en el vacío. Seis pintorescos escenarios que te transportarán a lugares tan diferentes como la Universidad, el Viejo Oeste, una Opera "espacial", un partido de Fútbol... te están esperando. Y tú, Buster, gracias a tu famosa habilidad y astucia, tendrás que desenvolverte con soltura por ellos, si quieres rescatar a tu amada Babs, que ha sido secuestrada por la Armada Imperial de Milky Way. ¿Te animas?...

GRANDES PROBLEMAS EN LA UNIVERSIDAD ACME

Al inicio de tu aventura no te encontrarás con demasiados problemas. Utiliza la "patada-salto" para deshacerte de los múltiples ratones que salen de las taquillas y no olvides recoger las estrellas que aparecen después de su destrucción. Un poco más adelante, hallarás bajo una escalera, dos fantásticas zanahorias -una dorada y otra plateada- que repondrán tus energías. Coge carrerilla y cuando llegues al borde de la escalera, pulsa "abajo" para deslizarte por el suelo y poder así alcanzar tu recompensa.



Después de subir la escalera y hacer algo de ejercicio saltando los múltiples huecos existentes en el suelo, te espera una rápida escalada por una larga pared. Súbela corriendo e intenta recoger la zanahoria dorada que se encuentra en la pared opuesta, pero ten mucho cuidado de no ser aplastado por la pesa, que al final de esa pared, intentará caer sobre tí.

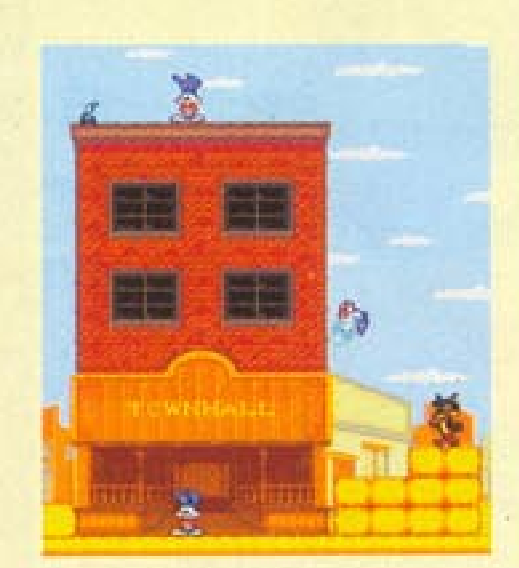
Ya casi al final, y tras dejarte caer por un estrecho pasillo vertical, tendrás que vértelas frente a Arnold the Pitbull, quien tras alumbrarte con su linterna saldrá disparado para intentar chocar contra tí. Pero no será un serio problema. Cuatro "patadas-salto" haciendo blanco sobre su cuerpo y podrás continuar tu camino.



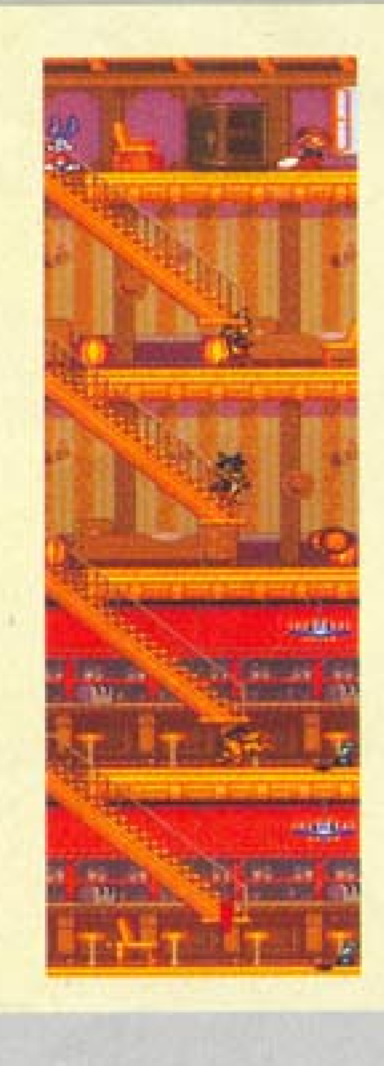
Tras esta "pequeña" pelea, un viajecito en ascensor y alguna conversación con cierto personaje, llegarás hasta la cocina de la Universidad, lugar en el que tendrás tu último enfrentamiento. Dizzy Devil será tu rival y tienes que atiborrarle de comida. Para ello, golpea con tu cabeza las cintas transportadoras que llevan los alimentos, de este modo conseguirás que éstos caigan directamente en su boca, y acto seguido, resguárdate bajo los marcos de las puertas para esquivar sus ataques. Nueve alimentos serán suficientes para acabar con este enorme "glotón".



LA PELÍCULA DEL OESTE



Abrirte camino entre "camorristas", perros y zorros, reducirá gran parte de tus energías al inicio de esta fase. Pero, no te preocupes, un poco más adelante encontrarás un edificio llamado Townhall. Sube a "todo gas" por la pared derecha de este edificio y en la azotea del mismo encontrarás dos exquisitas zanahorias.



Más tarde, te encontrarás en el interior de un típico edificio del Oeste, donde tu objetivo será llegar hasta el piso más alto. Allí está Montana Max. Deberás medir muy bien tus pasos antes de aventurarte a subir cada tramo de escaleras y recoger las dos zanahorias existentes en las primeras plantas, si quieres llegar arriba sano y salvo. Por desgracia, una vez allí, verás cómo Montana, que ha robado la caja fuerte, escapa sin que puedas hacer nada por impedirlo.



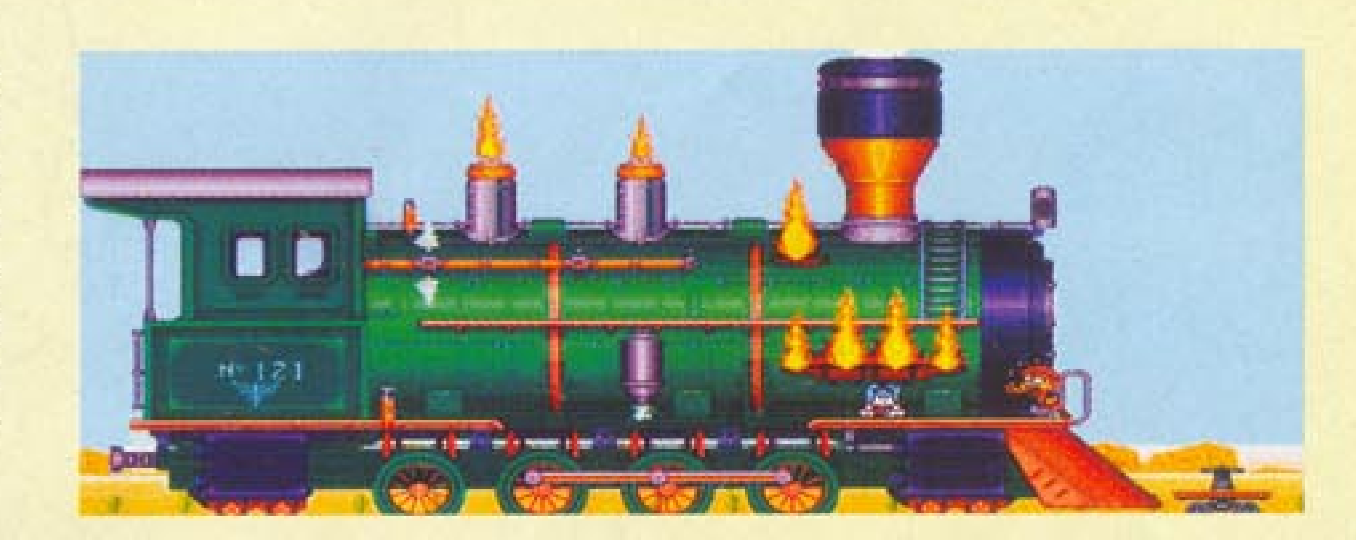
Por último, te verás embarcado en un largo y dificultoso viaje en tren, al cual se sumarán múltiples enemigos. Saltando de vagón en vagón, tu primer gran impedimento serán una especie de redes "cazamariposas" de enorme tamaño. Salta por encima de ellas para no quedar atrapado, o en el peor de los casos, si te atrapan, utiliza tu rápida carrera para romperlas y así poder seguir avanzando. Un poco más adelante verás cómo el puente sobre el que viaja el tren se va derrumbando, y junto con él, el vagón sobre el que tú te encuentres. Procura que el pánico no se apodere de tí y aguanta sobre él hasta que veas aparecer, por tu derecha, el siguiente vagón. En ese momento salta, cogiendo carrerilla, hasta lograr alcanzarlo.





Tu tercer gran "contratiempo" a bordo de este peligroso tren, será un tipejo vestido con un curioso traje negro y un sombrero de copa, que intentará atacarte con su singular espada: una especie de varita mágica cuyo tamaño aumentará en longitud para golpearte. Aún así, todo esto no le servirá de nada, si te colocas en la parte izquierda y le golpeas cinco veces con tu "patada en salto", a la vez que saltando, esquivas los golpes de su varita.





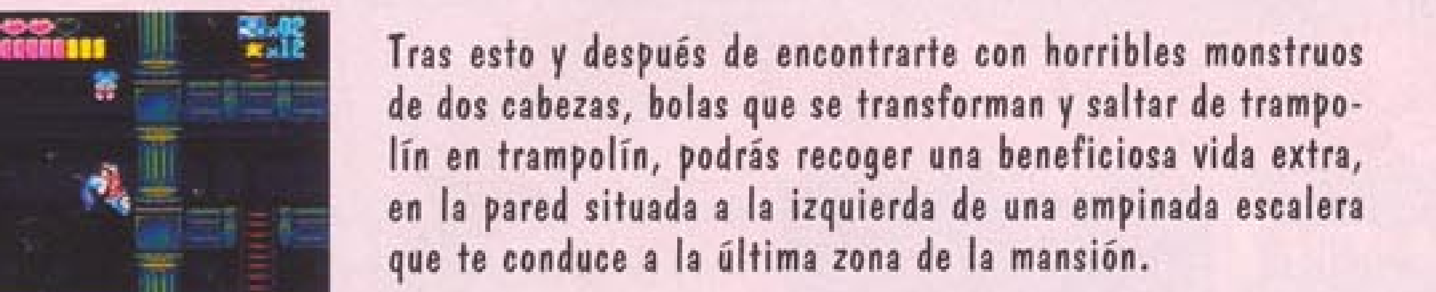
Sin embargo, éste no será el final de este largo y cansado viaje. Todavía tendrás que demostrar tu habilidad saltando sobre unos troncos que arrojará Arnold y finalmente enfrentarte a tu gran enemigo: una gigantesca máquina locomotora que tendrás que detener destruyendo sus componentes. Hazlo en el siguiente orden y habrá acabado definitivamente esta pesadilla: en primer lugar las dos chimeneas grises de las que sale un chorro de fuego, después la chimenea principal, a continuación baja por la escalera y rompe las dos "juntas" por las que sale vapor y por último, en la zona más baja, acaba con el chorro de vapor ahí existente. Tras esto, sólo tendrás que demostrar tu gentileza ayudando a Montana a escapar de esta "incontrolada" locomotora.

LA MANSIÓN FANTASMAGÓRICA





Fantasmas surgiendo del suelo y del techo formarán tu comité de bienvenida a esta terrorífica casa. Avanza con mucho cuidado por su interior hasta llegar a una zona en la que verás un cartel en el cual figura la palabra "welcome", y no olvides subir corriendo por la pared que está encima de dicho cartel. Verás aumentadas tus energías con dos apetecibles zanahorias.





Tras esto y después de encontrarte con horribles monstruos de dos cabezas, bolas que se transforman y saltar de trampolín en trampolín, podrás recoger una beneficiosa vida extra, en la pared situada a la izquierda de una empinada escalera que te conduce a la última zona de la mansión.



Tras atravesar una zona plagada de barriles que entorpecerán tu camino, llegarás hasta Babs y hablando con ella, después de recoger algunos objetos de bonificación que se encuentran debajo de su posición, te dirá que un amigo suyo ha sido secuestrado por un loco científico. Él, transtornado por la maligna máquina del científico, te atacará intentando chocar contra tí y lanzándote bombillas y pesados tornillos. Sin embargo, tu objetivo será destruir la infernal máquina. Para ello, golpea con tu "patada en salto" los tornillos de forma que reboten y golpeen a la máquina.

EL PARTIDO DE FOOTBALL EN LA UNIVERSIDAD







Espero que tus fuerzas no estén al mínimo, porque en esta fase te espera un auténtico partido de fútbol americano. Hacer un Touchdown, en un tiempo límite, será tu objetivo. Para ello podrás emplear dos tácticas: la "jugada de carrera" en la que, balón en mano, deberás esquivar a todos tus oponentes saltándoles o pasando por debajo, hasta llegar a la meta. Y la "jugada de pase", en la que tendrás que recoger el balón que lanzará Plucky desde atrás. Para efectuar la recepción del balón, sin problemas, deberás pasarte un poquito de la zona donde caerá el balón - marcada mediante una X- para después retroceder, calculando más o menos, el momento de su caída.

JOLGORIO CELESTIAL DE BUSTER





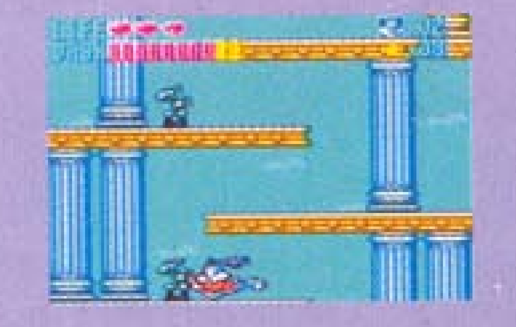
Emprende tu ascenso valiéndote de las burbujas que Hamton lanza desde su avioneta y no olvides colocarte en la parte central de la pantalla cuando veas que las burbujas van a explotar. Así evitarás caer al vacío.




Un poco más adelante encontrarás varios globos que descenderán al colocarte sobre ellos. Una vez pasados los tres primeros, dirígete hacia arriba y hacia la izquierda. Hallarás una reconfortante vida extra. Tras recogerla, sigue tu camino hacia la derecha y presta mucha atención para destruir todos los pájaros que encuentres a tu paso, mientras avanzas montado en el zepellin, o de lo contrario perderás una vida.

Pasados todos estos peligros, te encontrarás en el interior de una máquina de petaca. Aquí tu objetivo será recoger el máximo número de bolas posible. Esto te permitirá el acceso a una pequeña compuerta, situada en la parte superior de la máquina, tras la cual hallarás el Libro de Inventos que quería Calamidad. Para conseguirlo, sube corriendo por la pared hasta alcanzar la zona más alta. Una vez allí, súbete a un "rebotador" de color rojizo y podrás recoger todas las bolas que hay por encima de él.

Tras esto sólo te quedará abandonar el ruinoso edificio en el que te encuentras, antes de que se derrumbe del todo. Lamentablemente, para ello, sólo contarás con la ayuda de algunos items que repondrán tu capacidad de carrera y con tu habilidad.

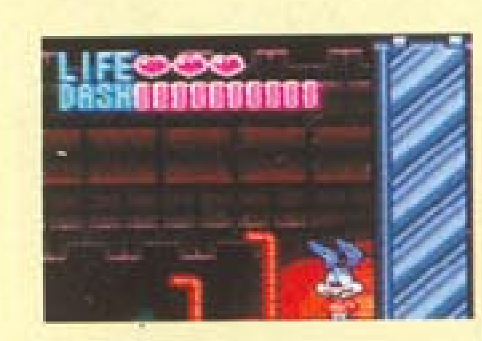



OPERA ESPACIAL





Distintas y complejas situaciones te esperarán a lo largo de esta última fase. Encontrar la llave que abre la cerradura que encontrarás al inicio de esta fase, será una de ellas. Avanza cautelosamente hasta llegar a una zona en la que existe un gran número de robots. Allí está la llave. Cógela y retrocede hasta la zona donde está la cerradura. Ahora podrás abrirla y continuar tu camino.



Varias naves imperiales serán las encargadas de atacarte a continuación, lanzándote proyectiles. Avanza, ocultándote agachado, tras una especie de protecciones de color azulado y te verás a salvo de las explosiones de esos proyectiles.



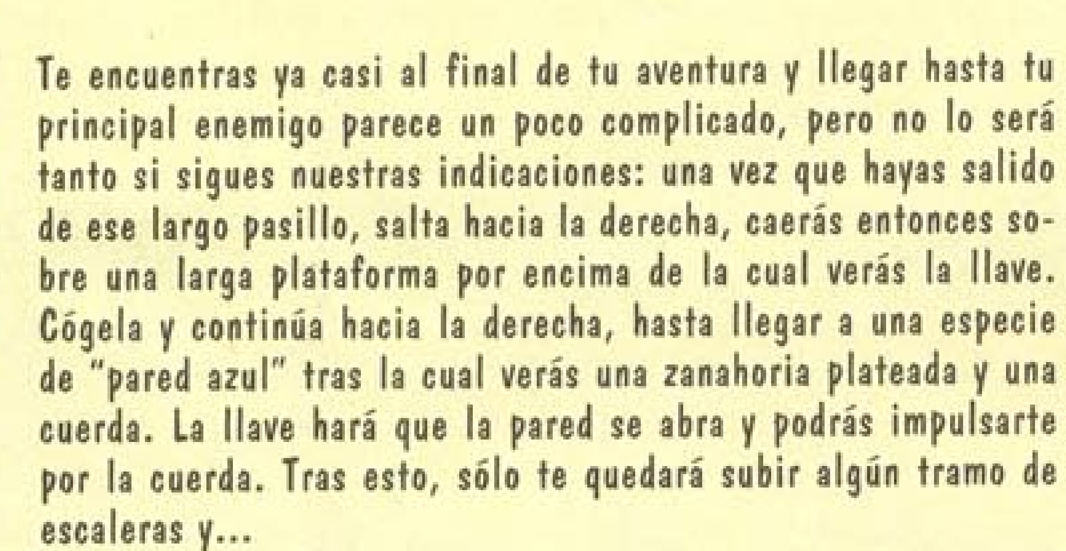
Más tarde, una especie de robot saltarín, intentará aplastarte en su continuo chocar contra un "rebotador" situado en el centro de la habitación. Golpéale dos o tres veces para salir de esta situación y mientras acabas con él, no dudes en recoger todas las estrellas que se originan en sus choques.





Elijas el pasillo que elijas un poco más adelante, sube a toda velocidad por sus paredes y no pises los interruptores en los que aparece el mensaje "out". Si lo haces, serás aplastado por unos grandes barriles.

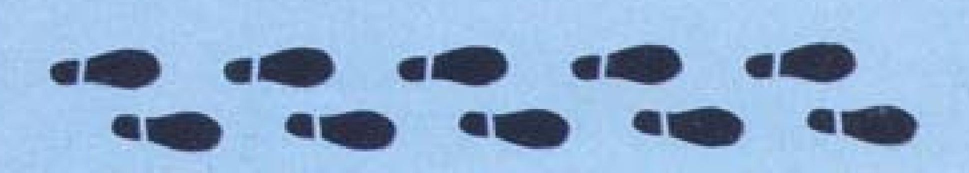
Te encuentras ya casi al final de tu aventura y llegar hasta tu principal enemigo parece un poco complicado, pero no lo será tanto si sigues nuestras indicaciones: una vez que hayas salido de ese largo pasillo, salta hacia la derecha, caerás entonces sobre una larga plataforma por encima de la cual verás la llave. Cógela y continúa hacia la derecha, hasta llegar a una especie de "pared azul" tras la cual verás una zanahoria plateada y una cuerda. La llave hará que la pared se abra y podrás impulsarte por la cuerda. Tras esto, sólo te quedará subir algún tramo de escaleras y...






... estarás frente al malvado Emperador Galáctico, quien con ayuda de su súper pistola de rayos paralizadores, intentará "chamuscar" tu delicado cuerpecito. Golpéale con tu "patada en salto" cuando esté cerca del suelo, y procura dar a la pistola cuando él no se encuentre tras ella -así conseguirás alcanzarle con su propio rayo-. Y... seis o siete golpes serán suficientes para ver cumplida tu misión.





¡Ah! y ya sabes, en el Club Nintendo ¡aún hay más, llámanos!.

TOP NINTENDO

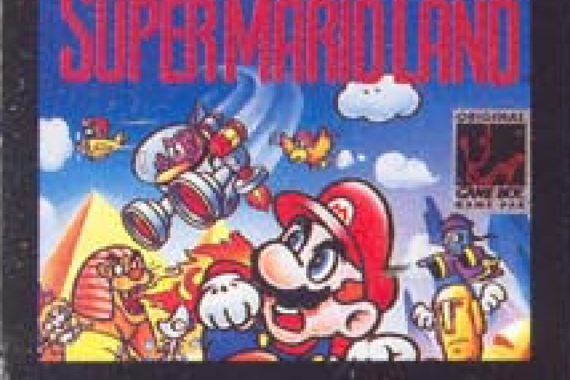
Como ya os contamos en números anteriores, queremos que vuestra colaboración en el CLUB, sea cada vez mayor. Y, nos hemos propuesto que esta lista refleje, realmente, una clara muestra de vuestros gustos y preferencias. Por eso, además de votar por medio de las cartas, hemos pensado que sería muy cómodo para vosotros hacerlo también por teléfono, ¡toma nota del número!: (91) 562 83 01 sólo debes tener en cuenta que, en cada llamada nos tienes que decir tu juego preferido de GAMEBOY o SUPER NINTENDO, es decir, un solo título para cada consola. De este modo, la lista del TOP será la auténtica y genuina del CLUB NINTENDO.

GAME BOY

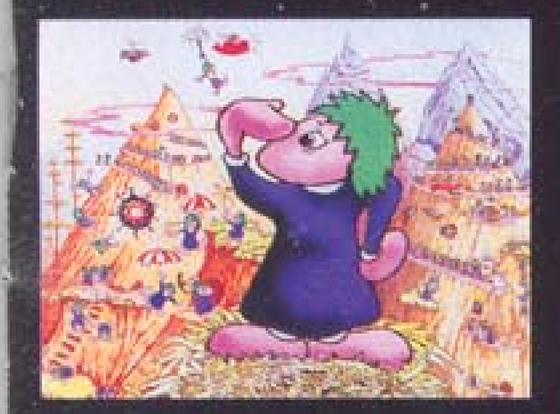




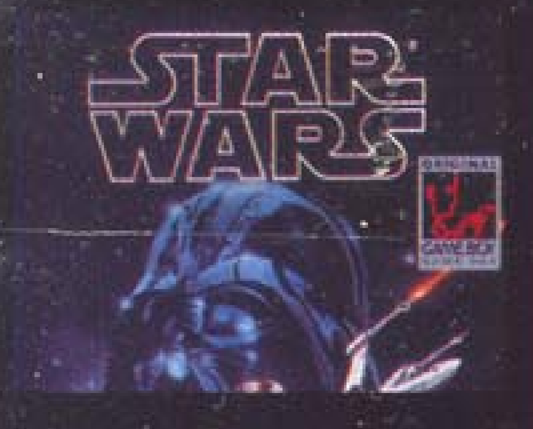
1 



2 



3 LEMMINGS



4 STAR WARS



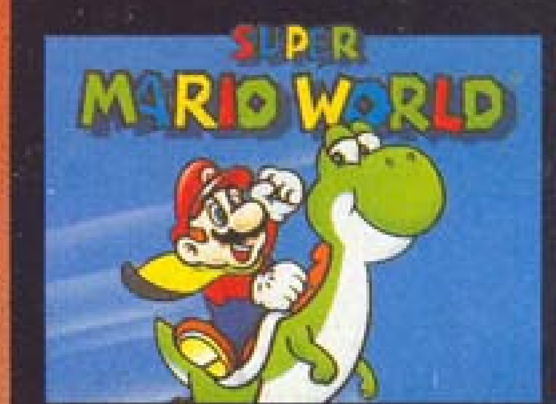
5 TERMINATOR 2

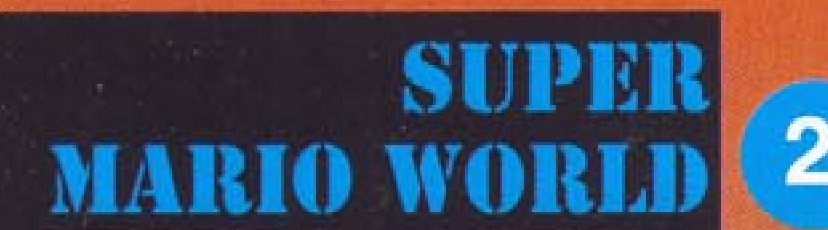
SUPER NINTENDO





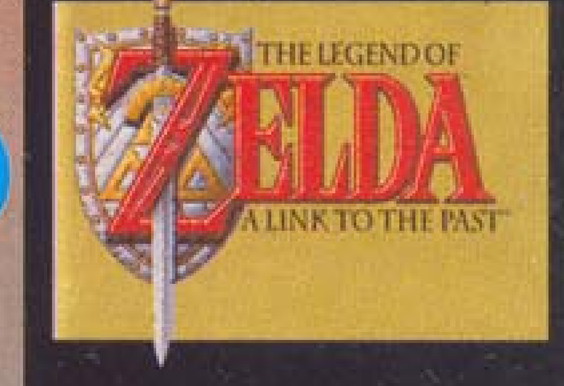
1 



2 



3 T M Q STARRING MICKEY MOUSE



4 THE LEGEND OF ZELDA



5 SUPER MARIO KART

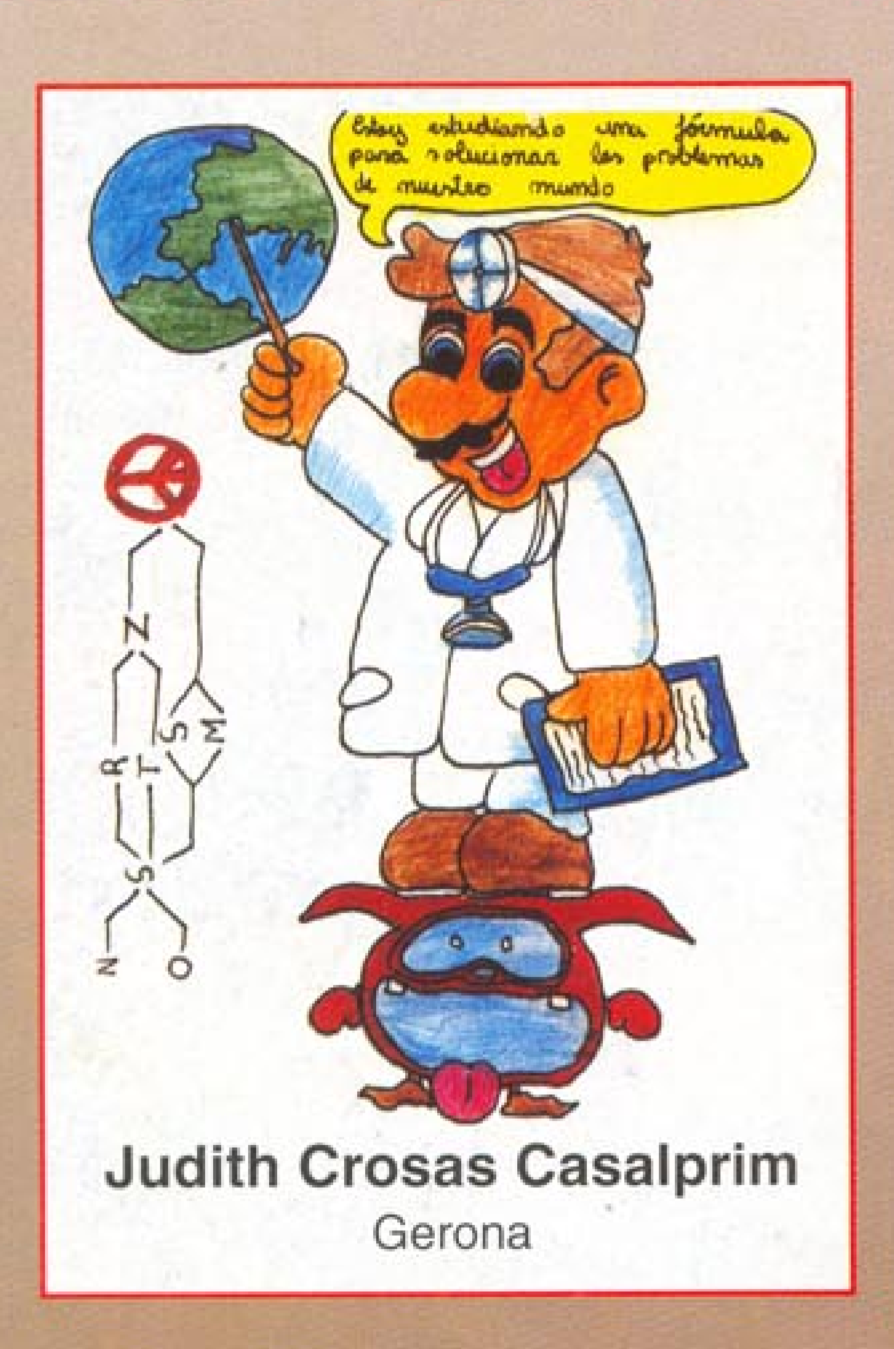
HECHO POR TI

Hemos recibido montones de colaboraciones, y nos hemos dado cuenta de la cantidad de socios creativos que tenemos. Estamos realmente orgullosos de todos vosotros, y seguro que lo estaremos mucho más cuando recibamos los dibujos, cómics y todas las ideas que os estáis inventando. !No os despistéis, y enviadlo todo a nuestra nueva dirección!

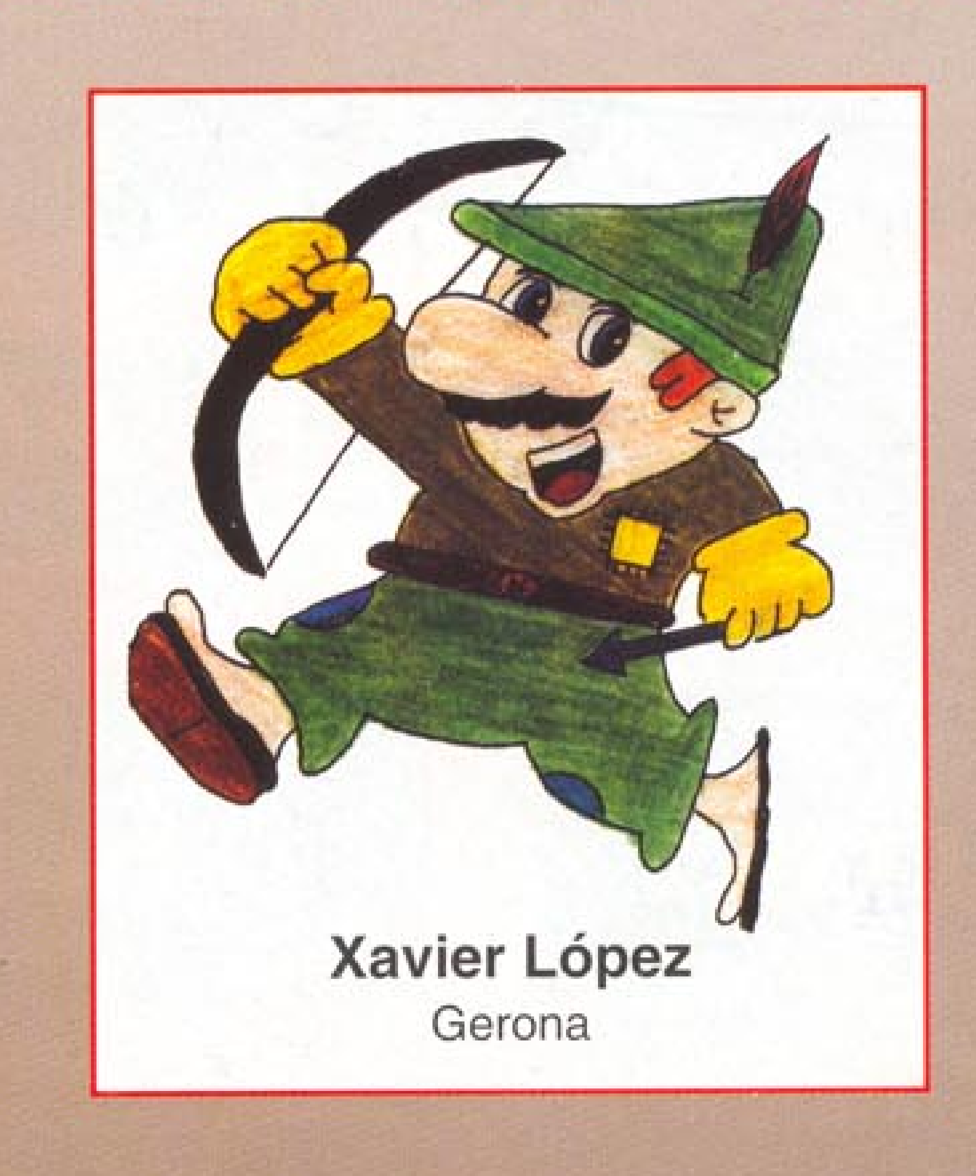


CLUB NINTENDO
C/RODRIGUEZ MARIN, 61- 1ª
28016 MADRID

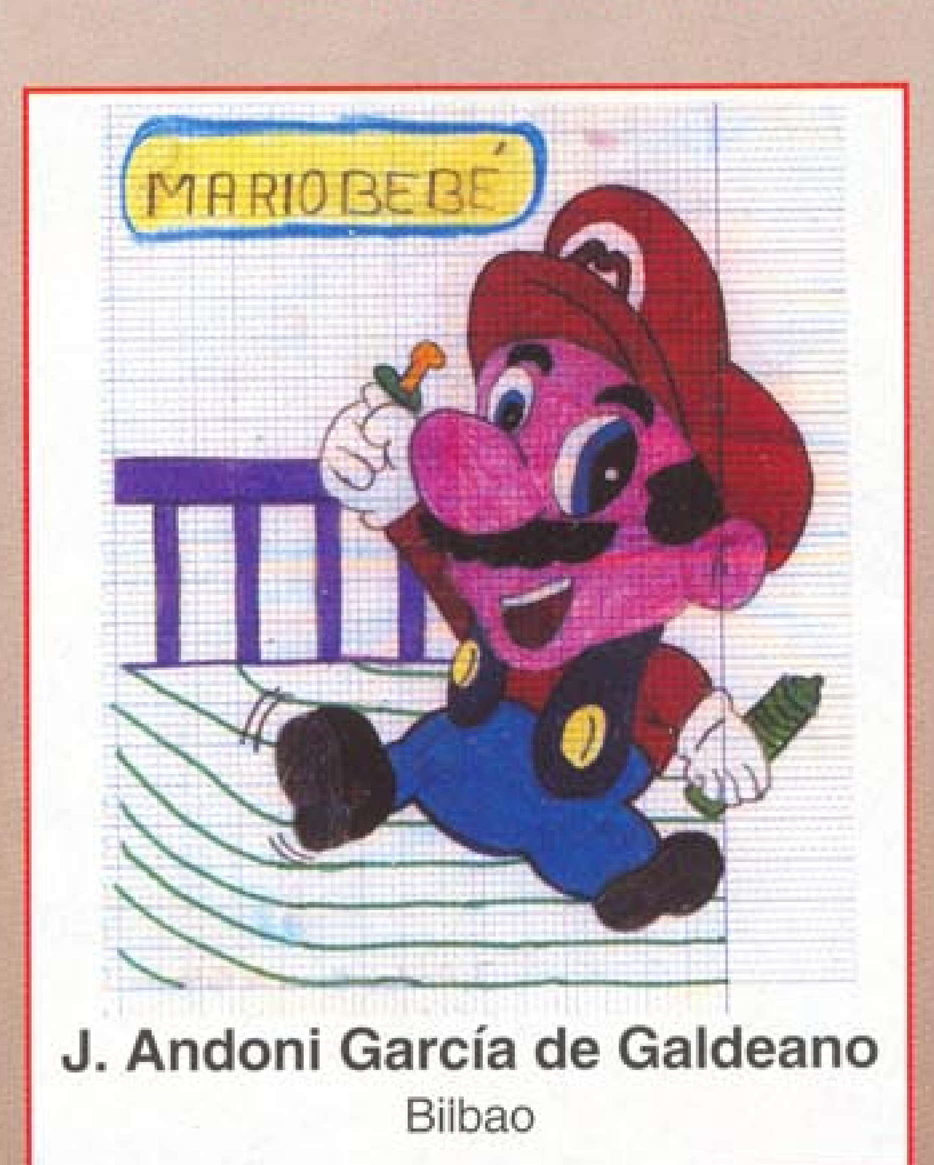
'El Carnaval de Mario'



Judith Crosas Casalprim
Gerona



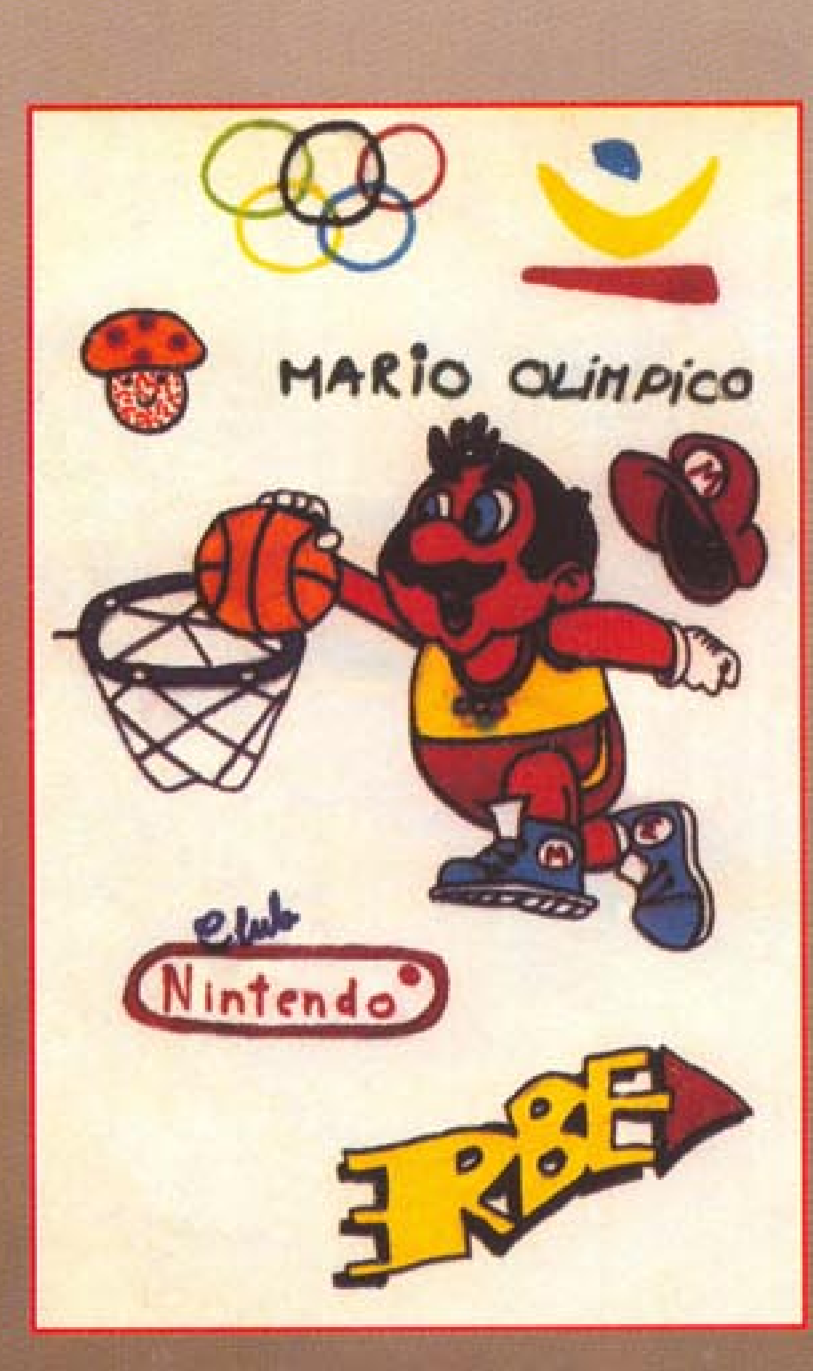
Xavier López
Gerona



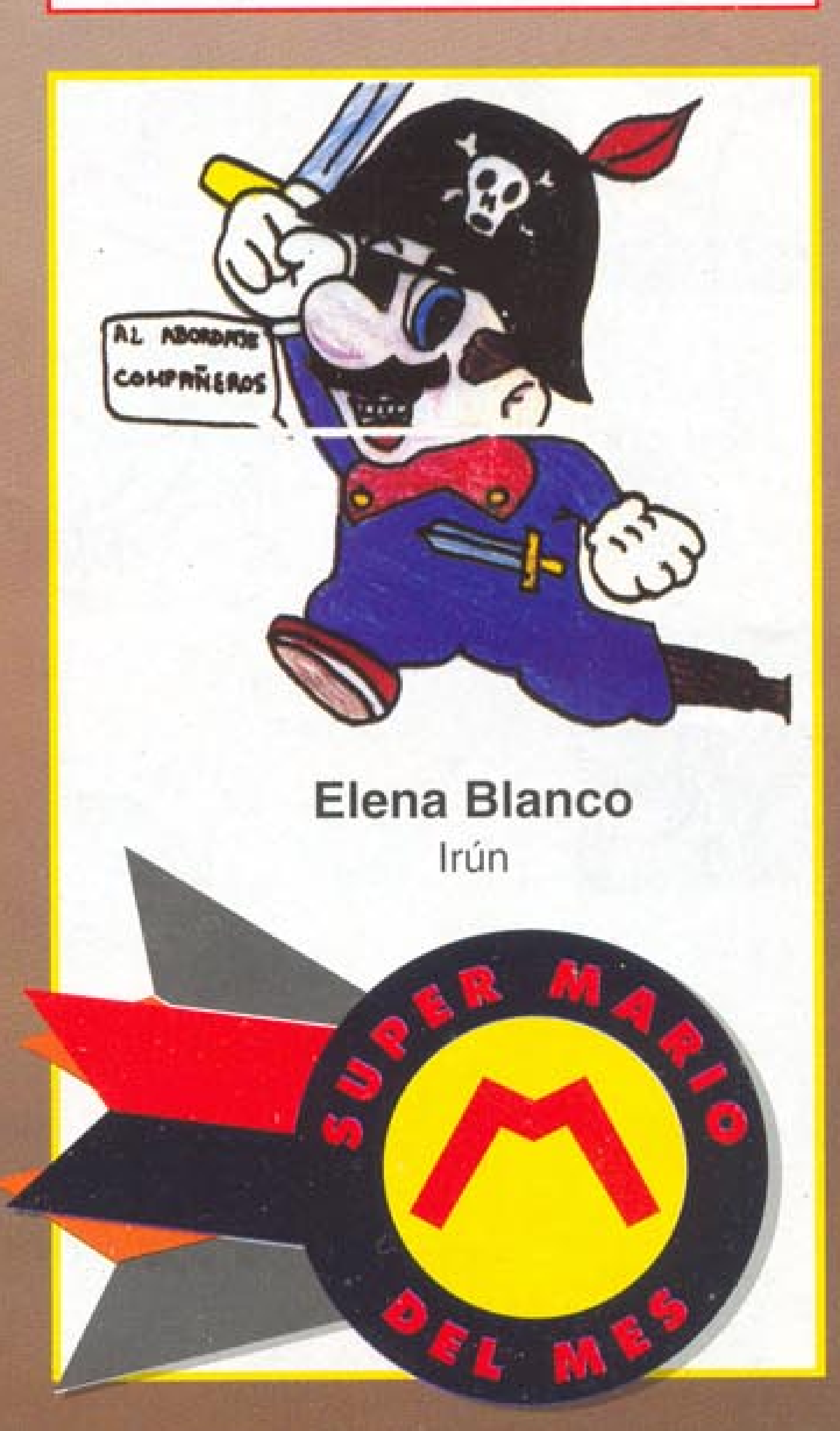
J. Andoni García de Galdeano
Bilbao



Carlos Conejero Romero
San Fernando (Cádiz)



Tomás Sánchez Crapeli
Madrid

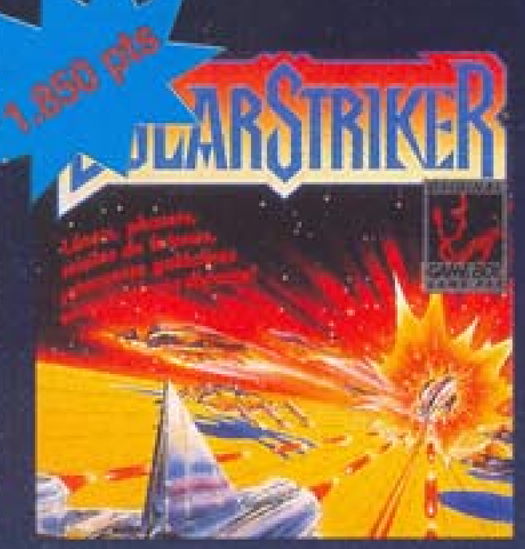


Elena Blanco
Irún

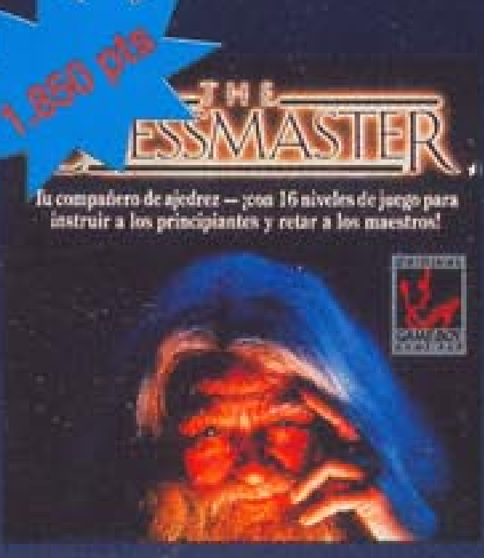
BAZAR

OFERTA VALIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS

¿Eres socio del CLUB NINTENDO?, ¿ tienes a mano el carnet con tu número de socio?... Si es así vas a ser de los afortunados que podrán obtener uno de estos títulos, ¡al precio que estás viendo!.....Esto es posible porque provienen de devoluciones de tiendas, con lo cual, todos van sin retractilar y en algunos casos la caja puede tener algún sello de procedencia en el interior, pero todos funcionan perfectamente y están garantizados por el CLUB NINTENDO. Por eso hemos pensado que los socios del CLUB, pueden aprovechar una oportunidad como esta, ¡pero estate atento porque las cantidades son muy limitadas!



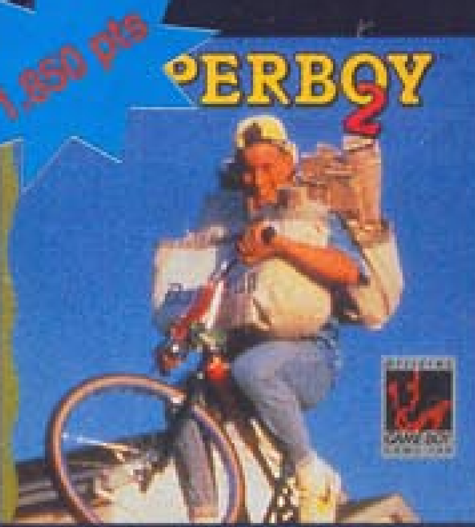
SOLAR STRIKER
Ref. GS002
Cantidad disponible: 148 undes.
PVP: 1.850



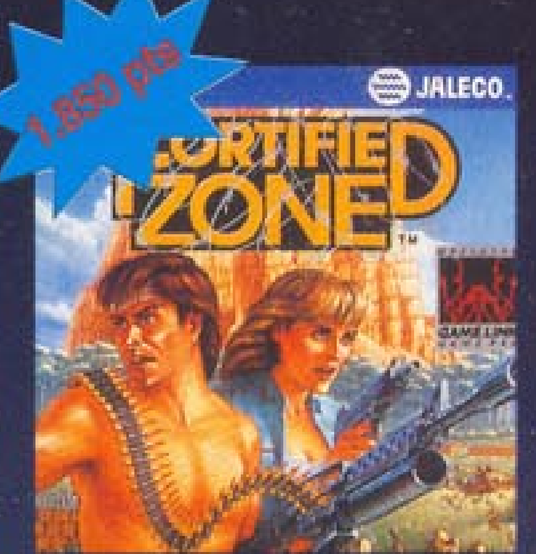
THE CHESSMASTER
Ref. GS056
Cantidad disponible: 81 undes.
PVP: 1.850



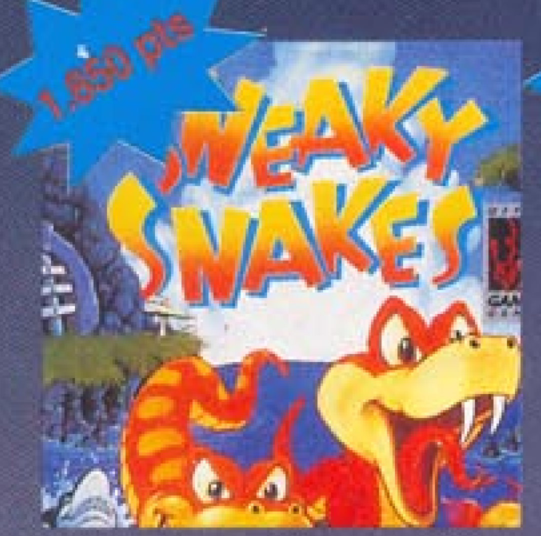
BOXXLE
Ref. GS043
Cantidad disponible: 168 undes.
PVP: 1.850



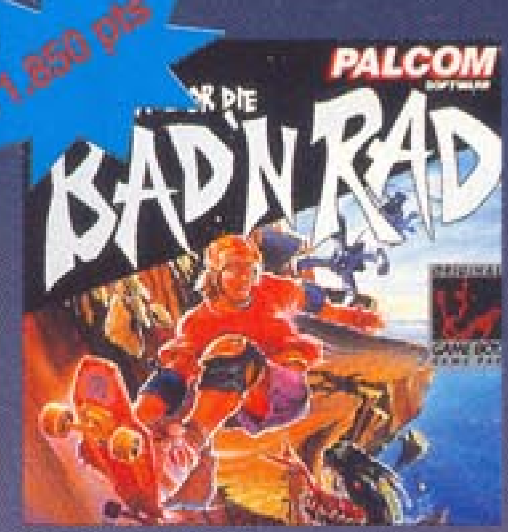
PAPERBOY 2
Ref. GS054
Cantidad disponible: 35 undes.
PVP: 1.850



FORTIED ZONE
Ref. GS045
Cantidad disponible: 167 undes.
PVP: 1.850



SNEAKY SNAKES
Ref. GS066
Cantidad disponible: 193 undes.
PVP: 1.850



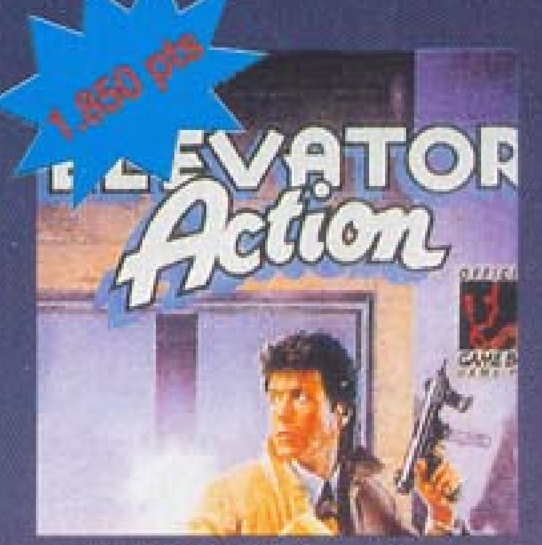
SKATE OR DIE
Ref. GS062
Cantidad disponible: 116 undes.
PVP: 1.850



BURAI FIGHTER DE LUXE
Ref. GS011
Cantidad disponible: 117 undes.
PVP: 1.850



NAVY SEALS
Ref. GS026
Cantidad disponible: 147 undes.
PVP: 1.850



ELEVATOR ACTION
Ref. GS042
Cantidad disponible: 219 undes.
PVP: 1.850



WIZARS & WARRIORS
Ref. GS007
Cantidad disponible: 73 undes.
PVP: 1.850

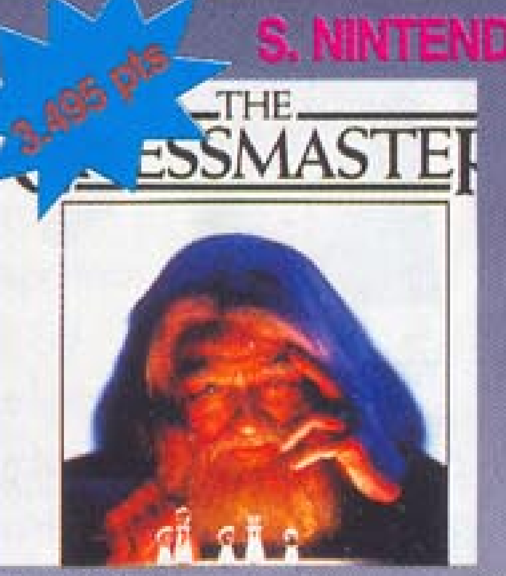


QIX
Ref. GS001
Cantidad disponible: 197 undes.
PVP: 1.850



MARBLE MADNESS
Ref. GS055
Cantidad disponible: 139 undes.
PVP: 1.850

S. NINTENDO



THE CHESSMASTER
Ref. SNS013
Cantidad disponible: 136 undes.
PVP: 3.495



SUPER SMASH TV
Ref. SNS020
Cantidad disponible: 136 undes.
PVP: 3.495

¿A qué no exageraba nada?, realmente es toda una oportunidad... Te recuerdo que tienes dos formas de efectuar el pedido: 1. llamándonos al número de consultas generales (91) 5628301 ¡no olvides tu número de socio!. 2. Por correo recortando este cupón y enviándolo a:

BAZAR CLUB NINTENDO DE ERBE
C/ Rodríguez Marín 61, 1º - 28016 Madrid

Sí deseo recibir las siguientes referencias correpondientes al BAZAR DEL CLUB NINTENDO DE ERBE, cuyo importe más gastos de envío (250 ptas. aprox.) abonaré CONTRA REEMBOLSO.

Nº Socio......................Nombre..Teléfono...............................

Ref.	unidades	Ref.	unidades	Ref.	unidades
Ref.	unidades	Ref.	unidades	Ref.	unidades
Ref.	unidades	Ref.	unidades	Ref.	unidades
Ref.	unidades	Ref.	unidades		
Ref.	unidades	Ref.	unidades		
Ref.	unidades	Ref.	unidades		

RECORDS

Ya sabéis lo que nos gusta a todo el CLUB, recibir vuestras cartas, ¿verdad?.

Y como podéis comprobar para cada "asunto", hay un apartado reservado en nuestra revista.

Ahora, le llega el turno a los más "jugones". Para salir en esta sección, ya sabes, lo primero, tener una buena puntuación, y seguidamente, hacer una foto de tu GAMEBOY o SUPER NINTENDO, en el momento del record, además de una tuya, ya que, nos encantaría conocer al "jugón" que ha sido capaz de llevar a cabo semejante "proeza". Estamos ansiosos por saber quién de vosotros se puede igualar a los "jugones más profesionales de todos los tiempos", sin duda alguna, los del CLUB NINTENDO.

Coge tu consola, ármate de habilidad, y no te olvides de tu cámara de fotos... y cuando lo hayas conseguido envíalo a nuestra dirección:

CLUB NINTENDO
C/RODRIGUEZ MARIN, 61 1°
28016 Madrid

JUGONES

Nombre: Sergio
Apellidos: Fernández Cuevas
Población: Villarcayo (Burgos)
Record: Terminar SUPER MARIO WORLD.

JUGONES



Nombre: Urtzi
Apellidos: Mezkorta Armaglea
Población: Algorta (Vizcaya)
Record: 999.999 en SUPER MARIO LAND

JUGONES

Nombre: Juan José
Apellidos: Jiménez David
Población: Barcelona
Record: Terminar SUPER MARIO WORLD

JUGONES



Nombre: Jorge
Apellidos: Nazario Sánchez
Población: Salamanca
Record: Terminar SUPER MARIO WORLD

JUGONES

Nombre: Marcos
Apellidos: Rodríguez Verano
Población: Puerto de Santa María (Cádiz)
Record: Terminar SUPER MARIO WORLD

JUGON	JUEGO	PUNTUACION
SERGIO FERNÁDEZ CUEVAS	SUPER MARIO WORLD	TERMINO
URTZI MEZKORTA ARMAGLEA	SUPER MARIO LAND	999999
JUAN JOSÉ JIMÉNEZ DAVID	SUPER MARIO WORLD	TERMINO
JORGE NAZARIO SÁNCHEZ	SUPER MARIO WORLD	TERMINO
MARCOS RODRÍGUEZ VERANO	SUPER MARIO WORLD	TERMINO

Sorteamos 30 fabulosos PACKS de Juegos para vuestra Consola

En el Club Nintendo queremos saber más cosas sobre ti, tus gustos, tus preferencias y todo lo que piensas en relación con el apasionante mundo de las vídeo consolas, porque sólo de este modo podremos ofrecerte lo mejor.
También es por eso, que aprovechando la ocasión hemos decidido ofrecerte la posibilidad de obtener un fabuloso regalo, sorteando 15 packs para tu SuperNintendo y 15 para tu Game Boy dependiendo de cuál sea tu elección en el caso de ser uno de los agraciados con alguno de estos atractivos premios:

PACK 1 (para SuperNintendo)	PACK 2 (para Gameboy)
STAR WARS	F15 STRIKE EAGLE
BUBSY	EL IMPERIO CONTRAATACA
STARWING	JOE & MAC

Sortearemos un total de 30 packs a elegir de entre los dos disponibles, según las preferencias de cada uno de las 30 personas que resulten premiadas. El sorteo ante notario se realizará el día 17 de Mayo de 1993 , y la relación de ganadores será publicada en el próximo número de la revista.
Se admitirán fotocopias de esta página y se comprobará que todos los agraciados pertenecen al Club Nintendo de Erbe, por eso es muy importante que pongáis en la casilla destinada a tal efecto vuestro número de socio y si no lo sabéis todavía poneros en contacto con el Club a través del teléfono 562 83 01 y estaremos encantados de poder deciros cuál es.
Debes enviarnos la encuesta al Apartado de Correos 10.341, 28080 de Madrid,¡TE ESPERAMOS!.

NOMBRE Y APELLIDOS ...Jose Gil Mora... EDAD ...12... Nº DE SOCIO ...119595...
DIRECCION ...Rei Jaume I Nº36... CP ...03760... TELEFONO ...5766362...
¿QUE CONSOLA/S TIENES? (cita por orden de antigüedad) 1 ...GAME BOY... 2 .... 3 ....
¿CUANTOS JUEGOS TIENES POR CONSOLA? 1 ...3... 2 .... 3 ....

1. ¿Cómo has conseguido tu/s consola/s?
- Me la regalaron mis padres [ ]
- Me la compré yo [X]
- Me la regalaron otros familiares o amigos [ ]
- Otros........ [ ]

2. ¿Cuál es la consola que te gustaría comprar? (Señala sólo una)
- GAMEBOY [ ]
- SUPER NINTENDO [X]
- GAME GEAR [ ]
- MEGA DRIVE [ ]
- NINGUNA [ ]

3. Puntúa del 1 al 5 los siguientes aspectos de las consolas portátiles. (1=malo, 2=regular, 3=bueno, 4=muy bueno, 5=excelente)
- El precio [3]
- La cantidad de juegos disponibles [3]
- El color de la pantalla [3]
- La duración de las pilas [3]
- Que la tengan mis amigos [4]
- El tamaño de la consola [1]
- El sonido [3]
- Que la puedes llevar a cualquier parte [5]
- La calidad de los juegos [4]

4. Puntúa del 1 al 5 los siguientes aspectos de las consolas domésticas.
- El precio [2]
- La cantidad de juegos disponibles [3]
- La calidad de los gráficos [3]
- El sonido [3]
- Que la tengan mis amigos [2]
- La tecnología de la consola [3]
- Los accesorios disponibles [4]
- La calidad de los juegos [2]

5. En función de lo que conoces y te han dicho, ¿cuál de estas crees que es mejor?
- Mega Drive [ ]
- Super Nintendo [X]

6. ¿Y de estas dos?
- Game Gear [ ]
- Gameboy [X]

7. Puntúa del 1 al 5 las siguientes secciones de nuestra revista. (1=mala, 2=regular, 3=buena, 4= muy bueno, 5= excelente)
- Sumario noticias [3]
- Novedades [4]
- De Principio a Fin [3]
- Top Nintendo [2]
- Hecho por ti [2]
- Bazar [4]
- Records [3]
- Tras la pista de... [5]
- Tus claves secretas [4]
- Entre tu y yo [3]

8. Si posees cartuchos, ¿quién y en qué circunstancias te los compran normalmente?
- Mis padres cuando se lo pido [ ]
- Mis padres en ocasiones especiales (Navidad, buenas notas..) [ ]
- Yo con el dinero que voy ahorrando [X]
- Otros........ [ ]

9. ¿Dónde compras o te compran normalmente tus cartuchos de video juegos?
- En Grandes Almacenes [ ]
- En Hipermercados [ ]
- Por correo [ ]
- En jugueterías [ ]
- Otros... ~~tienda de electodo~~ tiendas de electrodomésticas [X]

10. Puntúa del 1 al 4 los siguientes aspectos que más valoras de los cartuchos. (1=no importa, 2=importa poco, 3=importante, 4=fundamental)
- Los gráficos [3]
- El sonido [2]
- Su dificultad [3]
- El precio [3]
- Que sean adaptaciones de máquinas recreativas [4]
- Que provengan de películas [1]
- Que vengan de dibujos animados [4]
- Que tengan los textos traducidos al castellano [3]

11. ¿Con qué frecuencia y cuántas horas sueles jugar con los videojuegos?
- Todos los días [ ] (.....) horas
- De 3 a 5 días [ ] (.....) horas
- Sólo los fines de semana [X] (..3..) horas
- Mis padres me limitan el tiempo de juego [ ] (.....) horas

12. Puntúa del 1 al 5 los siguientes accesorios de videoconsolas
- Menacer [3]
- Mario Paint [4]
- Light Boy [4]
- Nintendo Scope [5]
- Mega CD [4]
- Batería recargable [4]
- Power Base Converter [2]
- Control pad por infrarrojos [2]
- CD ROM Super Nintendo [5]

13. Puntúa del 1 al 5 los tipos de juegos que prefieres
- Arcade [3]
- Deportivos [2]
- De Rol [2]
- De lucha [3]
- De habilidad [4]
- Plataformas [4]
- Otros........ [ ]

14. Puntúa del 0 al 4 la valoración que te merecen las siguientes revistas. (0=no la conozco, 1=mala, 2=regular-pasable, 3=buena, 4=muy buena)
- Super Consolas [0]
- Hobby Consolas [3]
- Super Juegos [3]
- Nintendo Acción [4]
- Micromanía [2]

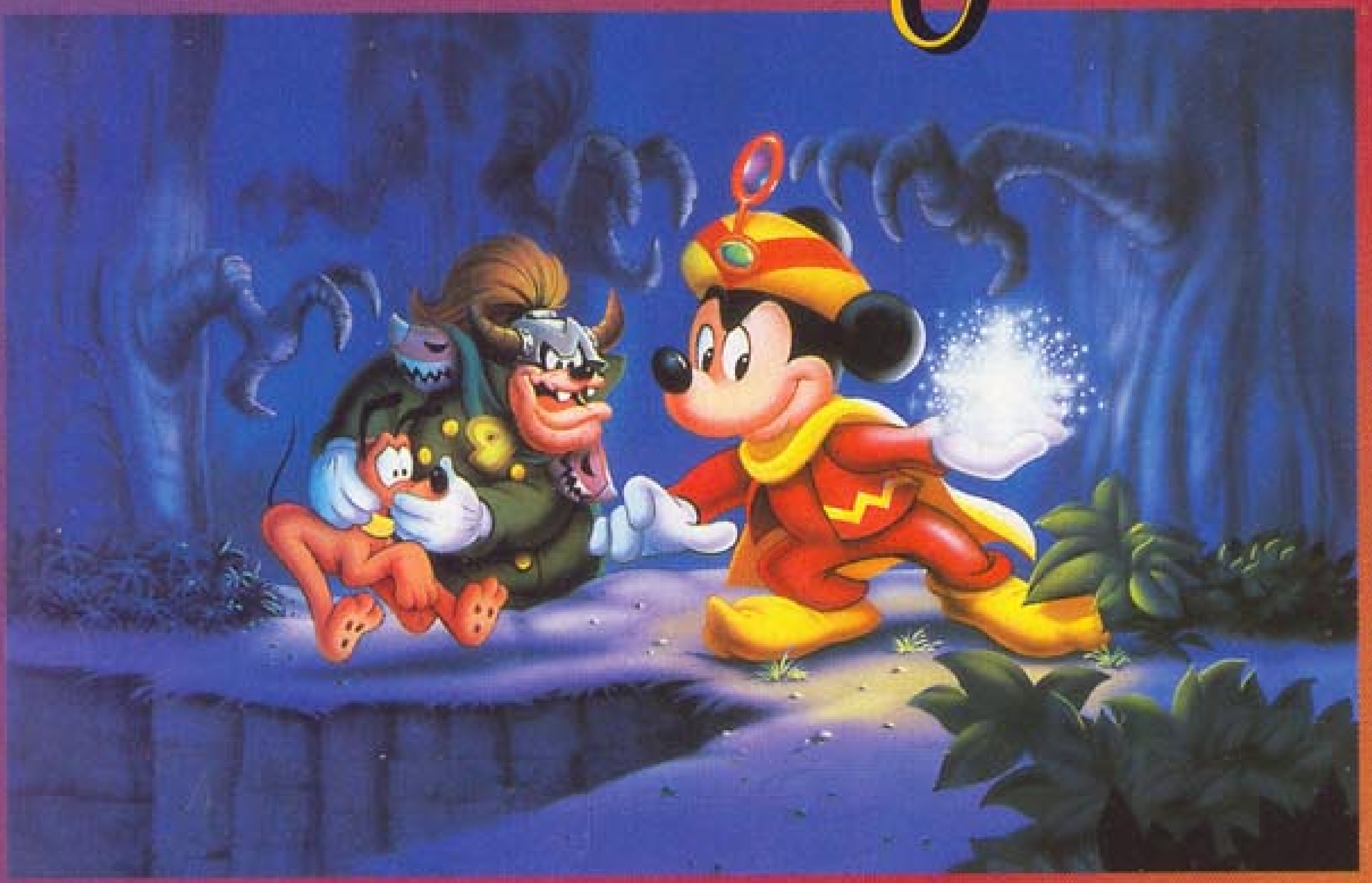
15. ¿Qué juego que no exista ahora mismo para tu consola, te gustaría que apareciera?
1. Dracon Ball Z
2. Fly
3. Dracon Ball

En caso de resultar premiado, deseo recibir el pack: SUPER NINTENDO [ ] GAMEBOY [X]



The Magical Quest Starring MICKEY MOUSE





EL MARAVILLOSO MUNDO DE DISNEY

¡Fantasía, magia y grandes dosis de diversión!. Sí, esto es lo que vas a encontrar al conectar este cartucho en tu Súper Nintendo en el que Mickey, armado de valor, intentará liberar a su fiel amigo Pluto que ha sido secuestrado por el diabólico Emperador Pete. Seis fascinantes fases, en las que además de los ingredientes propios de Disney, antes mencionados, podrás disfrutar de unos sensacionales gráficos, música y animación. ¿Serás capaz de resistir tal tentación? y, lo que es más importante ¿dejarás que Mickey se enfrente solo a tan peligrosa misión?. Sabes que Pete es capaz de cualquier cosa y... nosotros también lo sabemos, pero también estamos seguros de que juntos, podremos dar una buena lección al principal enemigo de Mickey, y por ello, aquí te mostramos cómo acabar con Pete y sus secuaces.

FASE 1: TREETOPS



Apenas hayas empezado a disfrutar de esta apasionante aventura, te encontrarás con el primer guardián de Pete, esta especie de murciélago de ojos saltones que colgándose de los árboles y lanzando unos incordiantes "bichitos", intentará entorpecer tu camino. Salta sobre esos "bichitos", para dejarles "atontados". Luego cógelos y lánzaselos a tu enemigo. Y sobre todo, no te olvides de saltar repetidas veces sobre la cabeza de este grandullón. Son las dos formas de ataque que podrás combinar para verte libre de él definitivamente.

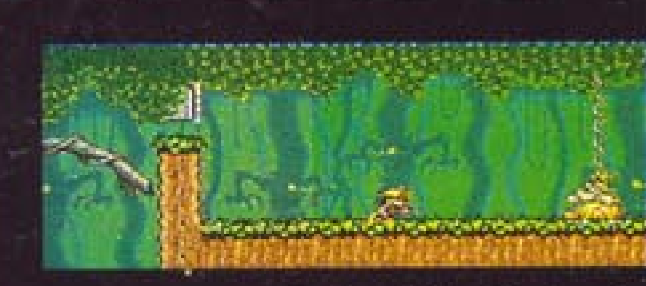




Con la destrucción de esta gigantesca Serpiente habrás completado el primer nivel. Colócate sobre el cuadrado rosa y presta mucha atención a sus movimientos. Cuando su cabeza se vuelva de color rojo se dirigirá hacia tí, golpeará el suelo y su cola empezará a moverse para darse la vuelta, en ese momento tendrás que saltar por encima de la cola y caer sobre su cabeza. Con esto habrás conseguido debilitarla y empezará a moverse rápidamente, entonces tu única defensa consistirá en saltar sobre ella y lanzarle bloques a la cabeza, hasta lograr destruirla.



FASE 2: DARK FOREST



Provisto de tu disfraz de mago y habiendo recogido a lo largo del camino todas las lámparas que reponen tu "energía mágica", no tendrás demasiados problemas para acabar con este enemigo de aspecto "hawaiano". Lánzale magia constantemente mientras esquivas sus saltos. Podrás alcanzarle incluso cuando se encuentre alejado de tí, si mantienes pulsado el botón de disparo ya que con ello, conseguirás que tu magia llegue aún más lejos.





Más tarde, y después de demostrar tu habilidad saltando de rama en rama, llegarás hasta esta Araña de desmesurado tamaño. Ante ella tendrás que hacer uso, de nuevo, de tu disfraz de mago. Dispararle magia, haciendo blanco sobre su cabeza, o saltar encima de ella son las tácticas a emplear. Pero no todo será tan fácil, además tendrás que estar muy alerta para no ser alcanzado por las telarañas que lanza, para ello sitúate en la zona superior de la pantalla, ahí apenas correrás peligro.



Fase 3: Fire Grotto



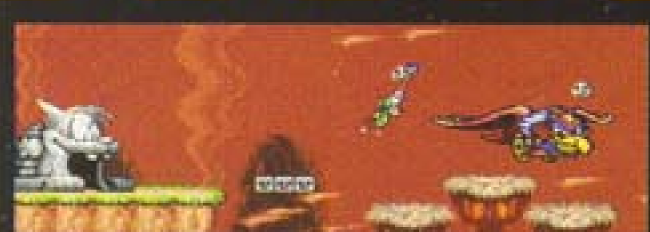

Después de un tranquilo viajecito en ascensor, te estará esperando este terrible enemigo que armado con su martillo, intentará hacerte pasar un mal rato. Para destruirle bastará con que lances tu magia repetidas veces contra él y vigiles constantemente su martillo, de forma que cuando golpée el suelo con él y la porción de éste que se encuentre bajo tus pies comience a elevarse, puedas reaccionar a tiempo y bajar de ella rápidamente antes de ser "pinchado" por el techo.

Si necesitas más información sobre este juego, ya sabes sólo tienes que marcar el teléfono (91) 562 86 20



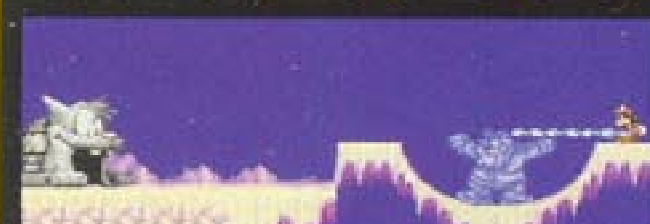

Esta especie de Caldera, alrededor de la cual giran seis plataformas, será tu último enemigo en esta fase. Afortunadamente, ahora dispones de otro útil disfraz que te será imprescindible para luchar frente a ella. Así, vestido de bombero, podrás apagar la caldera, o lo que es lo mismo, librarte de ella lanzándole continuamente chorros de agua. En determinadas ocasiones, tu "ardiente" enemiga lanzará bolas de fuego que al incidir sobre las plataformas provocarán su incendio. Si tu tanque de agua está en "las últimas", no dudes en apagar las llamas que salen de estas plataformas, aparecerá entonces una boca de riego que repondrá tu reserva de agua.

Fase 4: Pete's peak




El traje de montañero, que te facilitará Goofy al inicio de esta fase, te será de gran ayuda para avanzar fácilmente en esta parte de tu aventura y sobre todo, a la hora de enfrentarte a este enorme Cóndor. De vez en cuando, verás que desciende desde la parte superior de la pantalla con un huevo entre sus garras. Apoderarte del huevo antes de que lo deposite en el suelo y lanzárselo, es la única forma de acabar con esta gran ave. Pero, esto no será todo, además tendrás que estar muy atento para agarrarte con el gancho a alguna de las argollas y evitar así, ser arrastrado por el viento que provoca el paso de tu enemigo cuando se dirige volando hacia tí desde el fondo de la pantalla.

Fase 5: Snowy valey




Varios "trineos de hielo" serán tu medio de transporte habitual para llegar hasta el último de tus enemigos en esta fase, esta Morsa. Para destruirla deberás colocarte en la zona derecha de la pantalla -zona más segura para tí- y saltar sobre su cabeza o lanzarle chorros de agua a esa misma parte de su cuerpo, a la vez que esquivas las tres bolas de nieve con las que intentará atacarte.

Fase 6: Pete's Castle

Ya has liquidado a toda la pandilla de Pete y sólo la destrucción de éste, te separa de un feliz encuentro con tu querido amigo Pluto. Colócate el disfraz de bombero y comienza a atacarle. Su único punto débil es la cabeza, pero has de tener en cuenta que sólo le afectarán tus ataques cuando se encuentre con las manos bajadas. Lamentablemente, Pete no se quedará de brazos cruzados, con sus manos fabricará unas "bolas de energía" que te sorprenderán de tres formas distintas:



-Convirtiéndose en antorchas que podrás apagar con tu manguera.





-Formando una pared que se irá aproximando hacia tí, ante lo cual deberás agacharte y lanzar un chorro de agua, consiguiendo así que el bloque inferior de los que forman esta pared quede más retrasado, y te permita pasar por encima de él.



- Y, transformándose en dos bloques "saltarines" que podrás esquivar fácilmente saltando o agachándote.



Cuando le hayas debilitado un poco, además de los recursos anteriores, empleará otra táctica consistente en provocar la aparición de unas llamitas de color azul en el suelo, pero afortunadamente para tí, comprobarás que son muy fáciles de esquivar.



Y ya con su energía al límite, formará unas bolas amarillas entre las cuales se creará una especie de "estrella de energía" que saldrá disparada hacia tí a ras del suelo y que también podrás evitar, saltándolas.

¡Un poco más tarde verás con tus propios ojos la destrucción de Pete!.



PARODIUS





Como podréis comprobar por las fotos, se trata de un arcade de naves, pero... en absoluto típico. Originalidad es el principal "don" que Konami ha otorgado a este juego, parodiando, como su propio nombre indica, al súper conocido Gradius.

¡No lo dudéis ni un momento más!, conectad este cartucho en vuestra Super Nintendo y preparaos para afrontar, con Mister Parodius y su pandilla: Vic Viper, Twin Bee y Pentaro, la difícil tarea de salvar a la Tierra del acoso de un terrible enemigo, el Gran Pulpo. Pero, eso sí, disfrutando a la vez de una atmósfera súper divertida, donde vuestros enemigos serán unos personajes muy singulares y la alegre música "samba" os trasladará a cualquier lugar, excepto al espacio exterior.

Sin embargo, a pesar de este simpático aspecto, los enfrentamientos con esos múltiples enemigos no serán tan sencillos, o... ¿quizá sí?. Sólo tendreis que prestar mucha atención a estas páginas.





Montones de bolas y pingüinos son las armas de vuestro primer rival, mitad gato y mitad barco pirata. Haced blanco repetidas veces sobre su cabeza, incluso después de dejarlo "chamuscado", hasta que desaparezca.



Este enorme pingüino disfrazado de pirata intentará entorpecer vuestro camino, pero no le será posible si disparais continuamente a su ombligo hasta hacerle caer al agua.



Sólo tendreis una forma de libraros del acoso de estos "simpáticos payasetes", y consiste en dispararles a la especie de sirena que llevan sobre su cabeza.



Gigantesco el tamaño de esta "chica BomBon" ¿eh?, pero no temais, no habrá que destruirla. Ella sí intentará acabar con vosotros, pero podreis evitarlo colocándoos entre sus piernas y teniendo cuidado de no ser aplastados por sus pies. Permaneced en esta zona hasta que desista en su empeño.



Con sombrero, pajarita y bandera incluídas, este "pajarraco" de considerable tamaño, lanzará ondas por su boca, se moverá continuamente para intentar alcanzaros y al ser herido, soltará unas plumas también peligrosas para vosotros. Alcanzarle varias veces en el pico, es la única táctica para deshaceros de él.



Rapidez, rapidez y rapidez. Es todo lo que necesitareis para poder atravesar este laberinto de columnas y destruir al mayor número posible de pingüinos que os atacarán.



Curiosos enemigos ¿verdad?. Ya os lo dijimos, en Super Parodius todo es posible. Destruir primero las dentaduras y a continuación a sus "dueñas" es la clave para salir airosos de esta situación.



Mantened los ojos bien abiertos al atravesar esta zona. Cualquier cosa puede intentar atacaros: árboles que se mueven, volcanes que lanzan "berenjenas"...



Cuidado con este gordísimo luchador de sumo, un solo pisotón por su parte y sereis atacados por pingüinos, peces, cangrejos... a los que debereis eliminar o esquivar, hasta que deis fin al terrible grandullón. Para ello, disparadle al círculo azul y rojo que posee en el pecho.




Acabar con esta enorme nave no será nada fácil. Destruid primero su parte superior -llena de enemigos- a continuación la zona delantera y por último la inferior -también repleta de enemigos-. Una vez que hayais hecho esto, los restos de la nave intentarán aplastaros, para evitarlo permaneced en el hueco que existe en su fuselaje hasta que os veais libres.



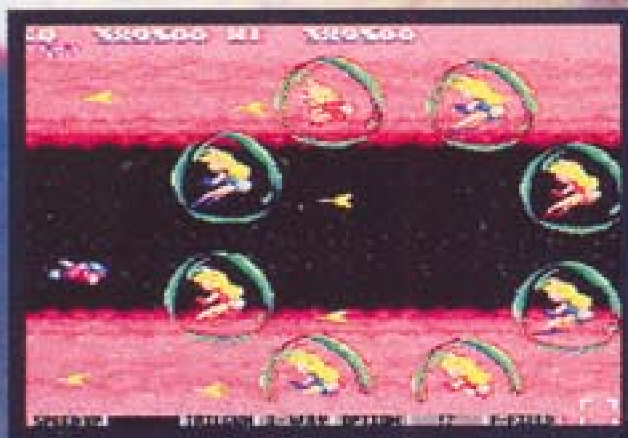
Más tarde, os atacará esta segunda cara lanzando peligrosos cuerpos cilíndricos por su boca que se moverán, hacia arriba o hacia abajo, según vuestra posición. Para derrotarla debereis dispararle al ojo que va cambiando de color.



Multitud de enemigos os atacarán en el interior de esta máquina de pinball. Afortunadamente muchos de ellos serán de color rojo y por lo tanto al ser destruidos os recompensarán con una cápsula que hará aumentar vuestras posibilidades.



Finalmente, llegará vuestra oportunidad para destruir esta infernal máquina. Tan sólo tendreis que dispararle al círculo central, en el que marca 10.000 ptos, cuando no se cubra.



Disparar a las burbujas que emergen del suelo y del techo no será vuestra única misión en esta zona, también tendreis que acabar con las "lanzadoras de dardos" que surgirán de ellas.



Pequeños cupidos alojados en el interior de burbujas son las armas que empleará Venus para atacaros. Evitar ser dañados por los cupidos y alcanzar a Venus en la cabeza será vuestra única salida.




Destruir a este "pez globo" no os resultará demasiado complicado. Esquivad los pinchos que os lanza y disparadle continuamente a la boca, de este modo conseguireis que se infle progresivamente hasta explotar.



Disparar continuamente y permanecer inmóviles en el interior del círculo que estos paraguas formarán a vuestro alrededor, será la única forma de salvar esta situación.



No os confieis, no es una dulce Geisa, su intención es veros abrasados bajo la acción de unas pequeñas llamas de color azul. Podreis libraros de todo esto destruyendo las llamas, a la vez que disparais al circulo de color azul y rojo que vuestra enemiga posee en el pecho.



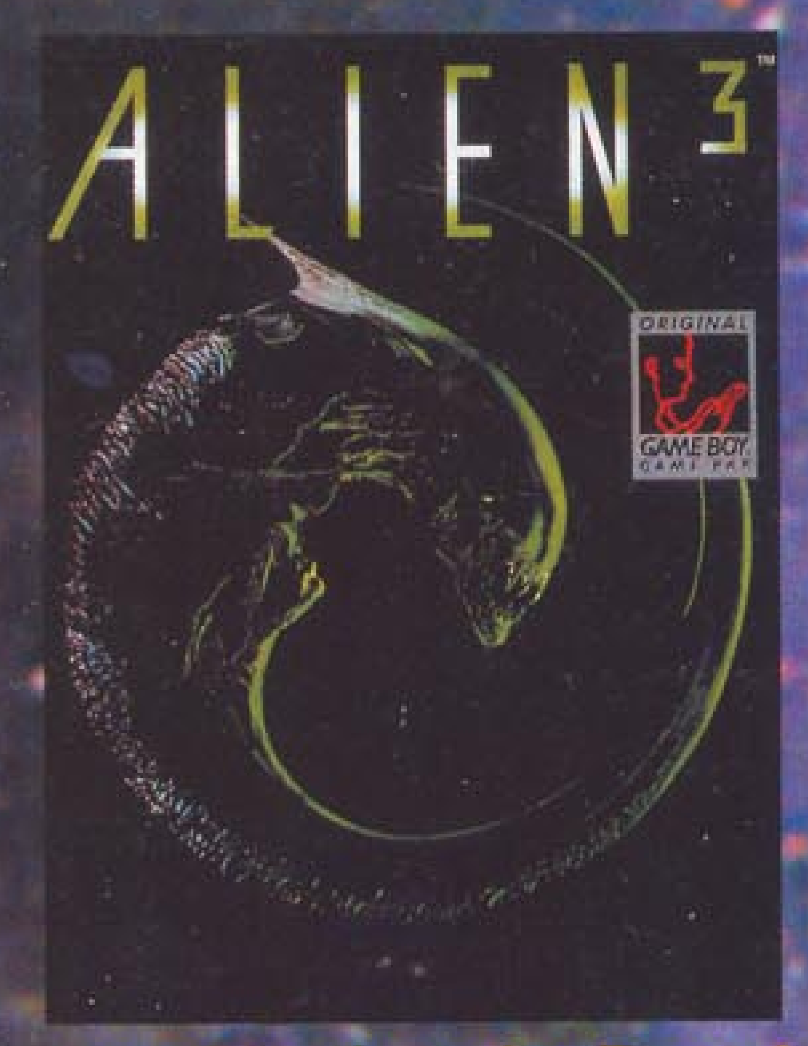

¡Y... al fin os veis las caras con el Gran Pulpo!. Enorme molusco que se encuentra realizando tranquilamente el "aseo personal". Sí, está "lavándose la cabeza", pero esto no le impedirá atacaros, sino todo lo contrario, aprovechará la situación para lanzaros pompas de jabón multicolores que bajarán vuestra energía si os alcanzan. Colocaos justo encima de él para evitar ser dañados cuando suelte pompas por la boca y disparadle a la zona de los ojos. Sólo así os podreis deshacer de él. Pero, ¿definitivamente?...




... no, definitivamente no, ya que más adelante, tras atravesar esta compuerta de metal, os estará esperando de nuevo, sujetándose firmemente al suelo y techo. Destruid los enganches a los que está sujeto y... ¡ahora sí habreis liberado a la Tierra del malvado influjo del Gran Pulpo!

Si necesitas más información sobre este juego, no dudes en llamar al teléfono (91) 5628620. ¡Te esperamos!





ALIEN 3

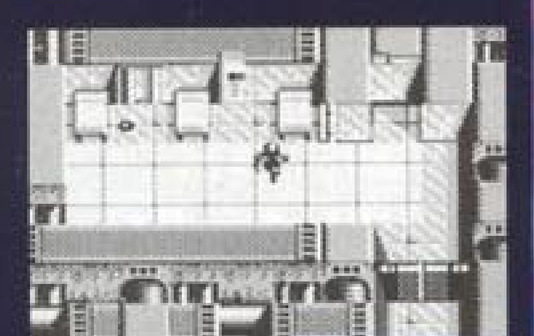


LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA

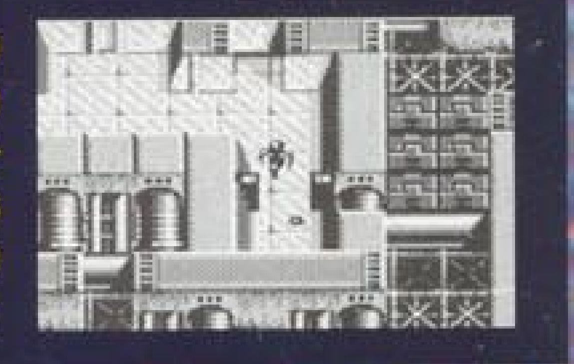
¡Genial!. Sí, esta es la palabra ideal para definir a este juego de argumento súper conocido, pero no por ello menos sorprendente. No te encontrarás ante un típico arcade de acción, muchos elementos más jugarán un papel sumamente importante para que puedas lograr tu misión.

Eres Ripley, única superviviente a la catástofre de tu nave, Sulaco, y te encuentras abandonada en la prisión de trabajos forzados Fury 161, infernal lugar plagado de criaturas alienígenas deseosas de carne humana. ¡No puedes perder ni un minuto!, la velocidad de reproducción de esas odiosas criaturas hace que el tiempo corra en contra de ti. Utiliza todos tus sentidos para recorrer los conductos del sistema de ventilación y laberínticos pasillos de este siniestro lugar, cualquier arma u objeto que encuentres puede ser de gran ayuda, pero no lo olvides... los incansables aliens siempre están al acecho. Destruir a todos ellos y a su Reina antes de que acaben con tu vida, es tu único objetivo. Difícil tarea ¿no crees?, por ese mismo motivo, una vez más, te mostramos cómo dar fin a esta peligrosa misión. Estudia detenidamente el complejo mapeado de pasillos y conductos de ventilación que te mostramos en estas páginas y visita ordenadamente los puntos en él señalados, atravesar una y otra vez las mismas zonas será una tarea habitual, pero totalmente necesaria para llegar finalmente a tu más duro rival: la Reina Alien.

1.- Tu misión comenzará en esta zona de la prisión, lugar en el que hallarás tu primer arma: el Aguijón Eléctrico.



2.- Una útil tarjeta -Tarjeta 1- te estará esperando en este lugar. Recógela, te servirá para acceder a algunas zonas que se encuentran cerradas.

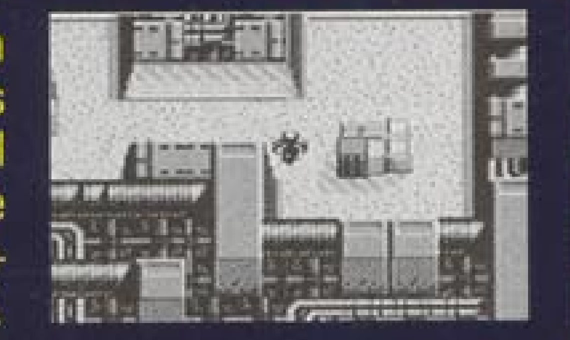


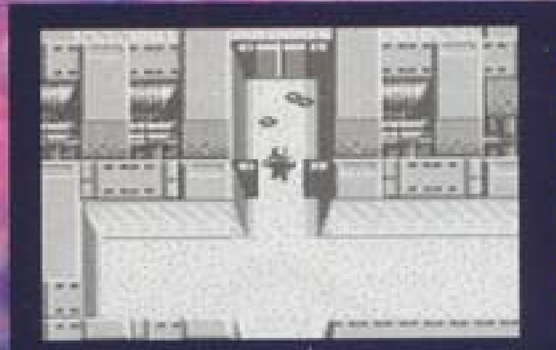
3.- Gracias a la Tarjeta 1 podrás entrar en este recinto y encontrar el Mapa de la prisión.

4.- Adéntrate ahora en esta zona del sistema de ventilación y coloca los interruptores en la posición correcta de forma que las aspas de los ventiladores no te absorban. Podrás así atravesarlo y pasar de una zona a otra de la prisión.

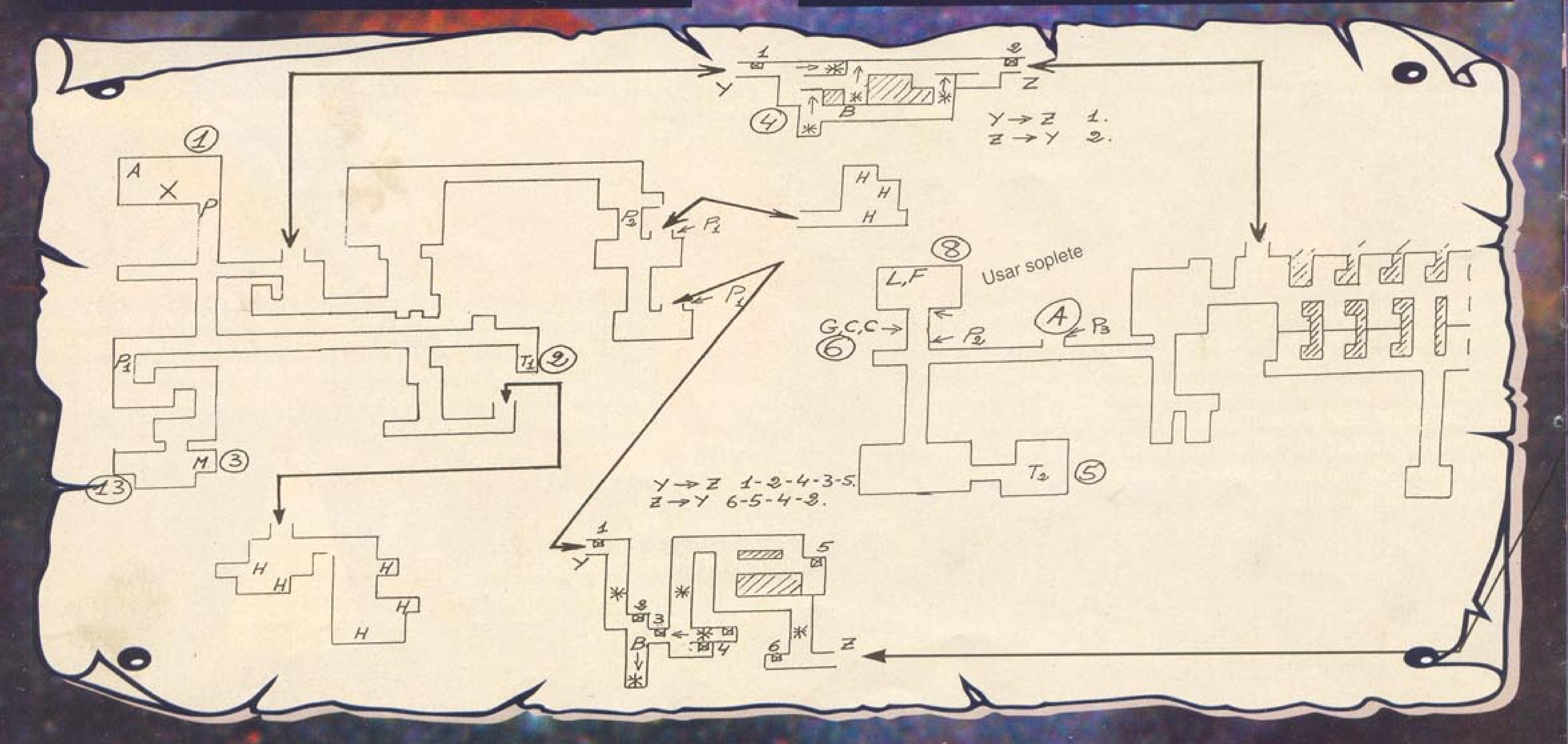


5.- Examina las cajas que hay en esta habitación, en una de ellas encontrarás la Tarjeta 2. Al igual que la Tarjeta 1, te dejará libre acceso a determinadas secciones de la prisión.



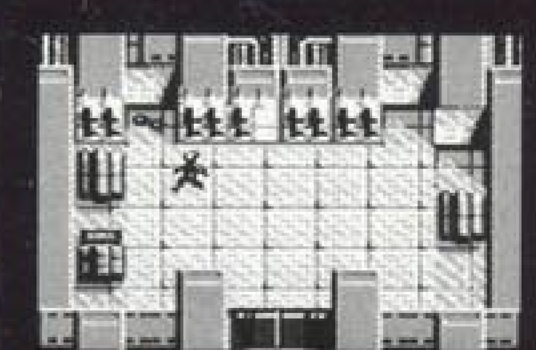


6.- Con la Tarjeta 2 podrás atravesar la puerta situada en esta posición. Tras ella hallarás una Pistola y seis Cargadores de munición, próximos a una segunda puerta que está soldada y que por el momento no podrás abrir.

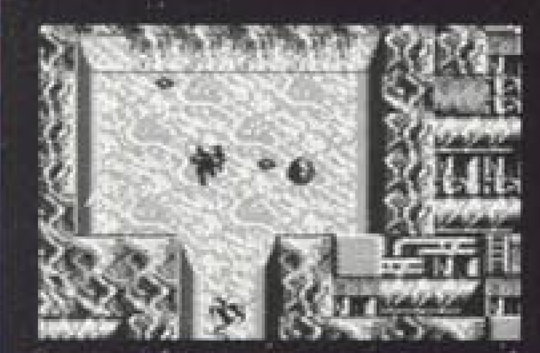


7.- Después de un largo "paseíto", busca entre los escombros aquí existentes. Encontrarás seis Cargadores más, un Tanque de Fuel y un Soplete.



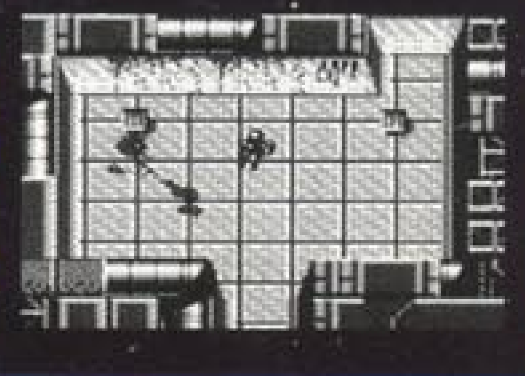


8.- Retrocede hasta esta zona y ahora, haciendo uso del Soplete, podrás abrir la puerta y entrar en la Armería de la Prisión donde localizarás el Lanzallamas y un Tanque de Fuel.

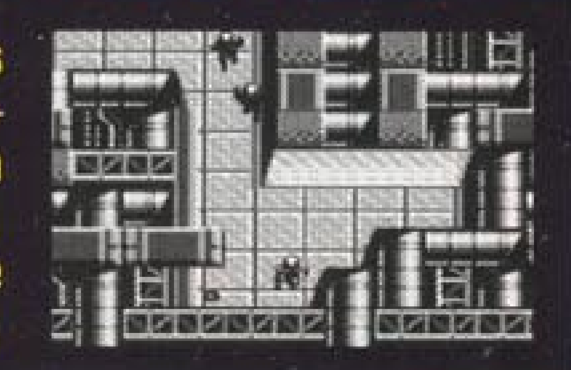


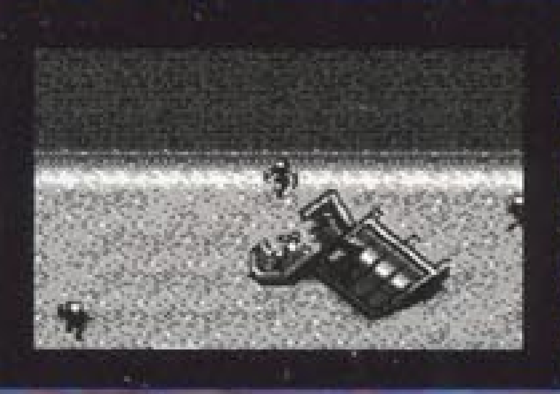
9.- Destruir unos cuantos huevos de Alien será tu único impedimento para recoger, en esta sala, la Tarjeta 3. Con ella podrás entrar en zonas de máxima seguridad.

10.- En esta especie de cocina encontrarás un Cuchillo en el suelo, no dudes en cogerlo.



11.- Recoge las Herramientas abandonadas que hay en esta habitación. Recuerda, todo puede serte útil.





12.- Aquí encontrarás los restos de tu nave. Examínalos detenidamente hasta encontrar la Cabeza de Bishop, pero... lamentablemente, cuando la encuentres comprobarás que está desconectada.

13.- Dirígete entonces hasta esta habitación y usa las Herramientas con los ordenadores aquí existentes, de esta forma podrás ponerlos en funcionamiento. Luego usa la Cabeza de Bishop en los ordenadores y conseguirás activarla.

14.- De nuevo en esta zona de la prisión, habla con Bishop. Él te comunicará que la Reina Alien está escondida y no aparecerá hasta que hayas destruido a todos los aliens existentes en la prisión..

15.- ¡Por fin te has librado de todos los malditos aliens!. Vé entonces hasta esta zona de la prisión. Aquí te estará esperando la Reina Alien.



16.- Pulsa el interruptor para poner en marcha la vagoneta. Entonces atrae a la Reina hacia el pasillo en el que se encuentra dicho "vehículo" y verás cómo el rail por el que circula acaba en un infernal horno. Retén a la Reina en este punto y comprobarás que al llegar la vagoneta, ésta empujará a tu más duro enemigo al interior del horno.

17.- Una vez muerta la Reina, aparecerás al lado de tu nave. Usa la Cabeza de Bishop para activar la nave y salir de este terrorífico planeta. **¡Al fin eres LIBRE!**

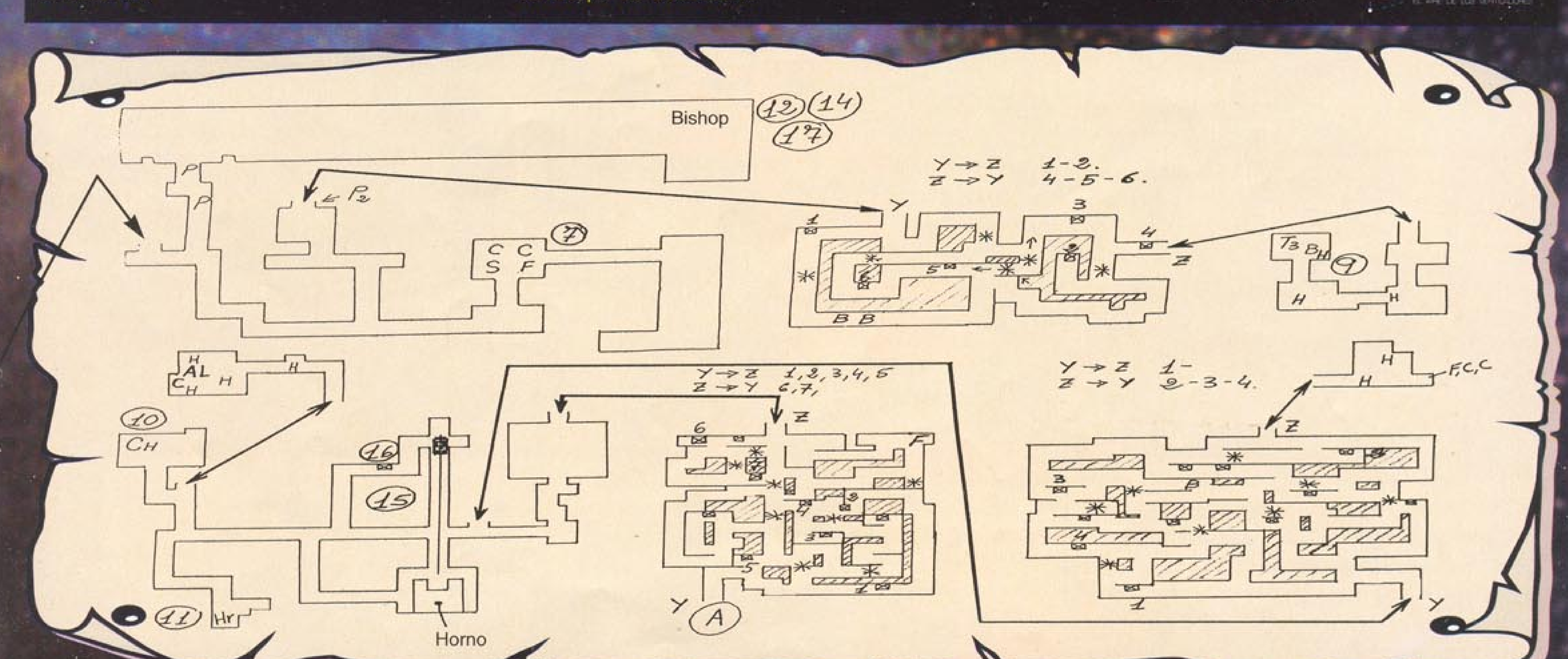
LEYENDA

P.- Puerta automática. Se abre sin necesidad de usar ninguna tarjeta.
P1.- Puerta que se abre utilizando la Tarjeta 1.
P2.- Puerta que se abre utilizando la Tarjeta 2.
P3.- Puerta que se abre utilizando la Tarjeta 3.
T1.- Tarjeta 1.
T2.- Tarjeta 2.
T3.- Tarjeta 3.
A.- Aguijón Eléctrico.
M.- Mapa.
B.- Botiquín.
H.- Huevos de alien.
G.- Pistola.
C.- 3 cargadores de Pistola o de Arma Ligera con 60 balas cada uno.
L.- Lanzallamas.
F.- Fuel para el Lanzallamas.
S.- Soplete.
***.-** Ventiladores.
Ch.- Cuchillo.
Hr.- Herramientas.
Al.- Arma Ligera.

Sistema de Ventilación
Las letras indican el sentido en el que se recorre esa zona del sistema de ventilación y los números el orden en que hay que accionar los interruptores señalados con esos dígitos, para que los ventiladores no te absorban.

Ejemplo: Y —> Z : 1-2-4-3-5; Z —> Y: 6-5-4-2
Recorriendo esta zona desde "Y" hasta "Z", tendrás que accionar primero el interruptor 1, luego el 2, después el 4, a continuación el 3 y por último el 5. De este modo podrás atravesarla sin ser atraído por los ventiladores.

SENTIDO HACIA DONDE EMPUJA EL AIRE DE LOS VENTILADORES
SENTIDO DE GIRO DE LOS VENTILADORES
SENTIDO HACIA DONDE EMPUJA EL AIRE DE LOS VENTILADORES



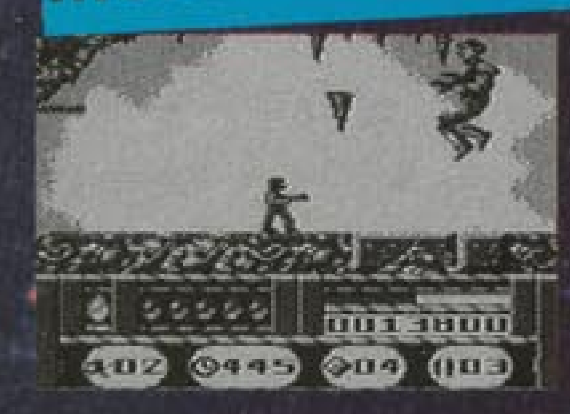
UNIVERSAL SOLDIER

¡ENTRENADOS PARA VENCER!

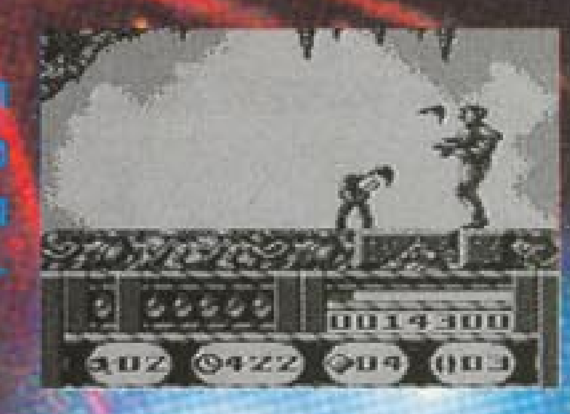


Bastantes años después del fin de la trágica y sangrienta guerra del Vietnam, todo había vuelto a la normalidad. Sin embargo, como en tantas otras guerras, los horrores vividos por los combatientes habían calado hondo en las personalidades de muchos de ellos. Este es el caso de Andrew Scott, sargento altamente cualificado para cualquier tipo de combate, que con sus facultades mentales totalmente perturbadas no admite ninguna tregua. ¡Para él la guerra aún no ha terminado! y su único objetivo, sigue siendo destruir todo aquello que se cruce en su camino. Pero... esta situación no puede ser pasada por alto y solamente un hombre que se encuentre a su altura, otro Unisol, podrá hacerle frente. Luc Devreux es ese hombre o... quizás tú. ¿Te atreves?... pues adopta su personalidad y prepárate para destruir al ejército del malvado Sargento Scott.

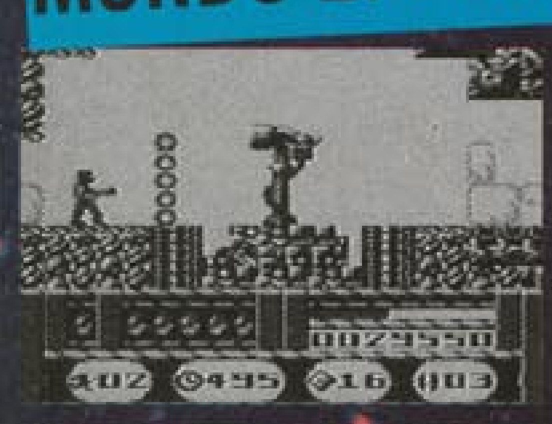
MUNDO 1: VIETNAM



Tu primer enfrentamiento será frente al mismísimo Andrew Scott, quien surgiendo del suelo, comenzará a saltar de un lado a otro de la pantalla provocando la caída de numerosas estalactitas. Sitúate en la zona central, lugar donde sólo tendrás que esquivar las estalactitas, y aprovecha para dispararle a la cabeza cuando se pare en ambos lados de la pantalla, teniendo mucho cuidado, en estos momentos, de no ser alcanzado por su láser. De esta forma podrás deshacerte de él, pero... no definitivamente.



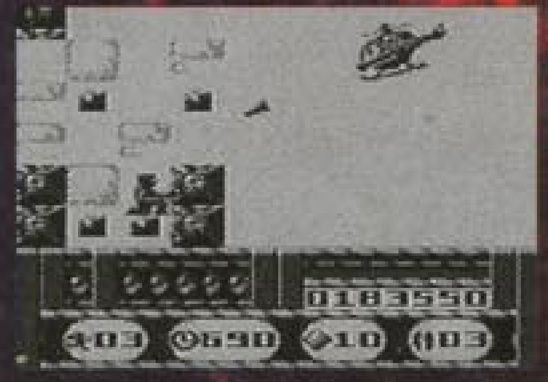
MUNDO 2: DAM



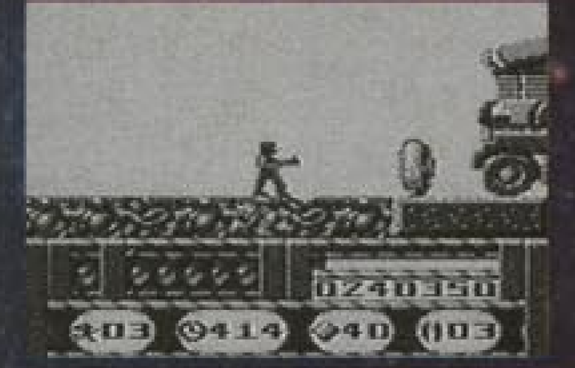
Tres grandes rivales te esperarán en este mundo. El primero de ellos será el Jefe Ocular, "mutante" de horrible aspecto que intentará defenderse lanzando, en primer lugar, una barrera de bolas de energía, para más tarde, atacarte con sus rayos láser. Saltar las bolas de energía y esquivar los rayos no te planteará demasiada dificultad, aunque no será suficiente. Si quieres acabar con él, tendrás que aprovechar su descenso, desde la parte superior de la pantalla, para dispararle con el látigo láser a su único punto vulnerable: el ojo por el cual dispara.



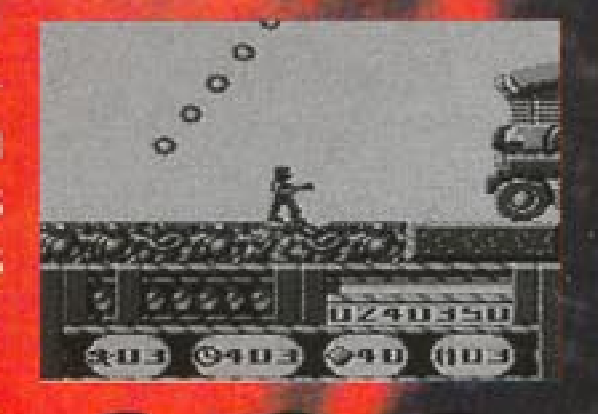




El segundo de estos temibles enemigos, o mejor dicho, los segundos, serán tres Helicópteros Militares. Pero, enseguida comprobarás que no son tan "duros" como parecen. Tus disparos les afectarán en cualquier parte de su estructura y además podrás emplear dos formas de ataque: con el látigo láser, si te encuentras cerca de ellos o con el arma normal cuando estés alejado. Intenta utilizar la primera de ellas y te verás libre de su ataque rápidamente.



Y por último, un Carro Unisol. Vehículo blindado al que podrás destruir disparando a una rejilla que se halla en la zona superior de su estructura, a la vez que esquivas las ráfagas de balas que te lanza y te libras del acoso de los soldados que salen de su interior, saltando por encima de ellos.



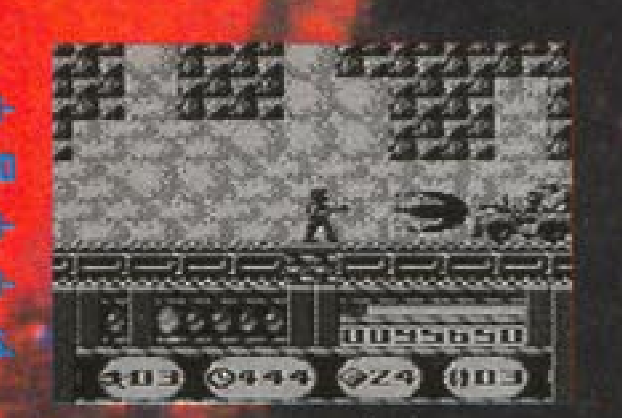
Si deseas más información sobre este juego, no dudes en llamar a nuestro número de teléfono exclusivo para socios, ya sabes

(91) 562 86 20

MUNDO 3: DESIERTO



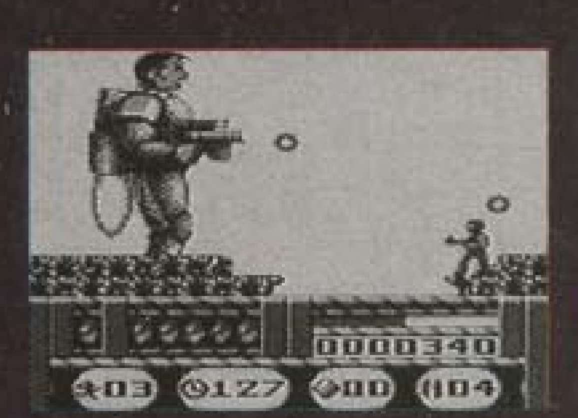
Un buen número de Jeeps deseosos de aplastarte, te estarán esperando al final de este laberíntico escenario. Avanza cautelosamente por la cinta transportadora sobre la que tendrás que enfrentarte a estos "vehículos de combate" y no intentes destruirlos, simplemente salta por encima de ellos.



MUNDO 4: CUARTEL GENERAL DEL ENEMIGO

¡Al fin has conseguido entrar en la base enemiga!, pero todavía no puedes cantar victoria, Andrew Scott aún está vivo y pretende acabar contigo a toda costa. Mantén los ojos bien abiertos para esquivar sus rayos láser y balas "buscadoras", mientras disparas constantemente a su cabeza. Esta será la mejor forma de ataque para liberar a la humanidad, de una vez por todas, de los terribles planes de este ¡loco Unisol!.







Alíate con los dos Super Accesorios de SUPER NINTENDO. Ganarás en todos los frentes de la diversión.

El **Nintendo Scope**, un bazooka inalámbrico de casi un metro de largo que funciona por infrarrojos. Disfruta al máximo de los 6 juegos de acción que van incluídos en tu Nintendo Scope. Y el **Mario Paint**, un ratón y un cartucho que se las pintan solas.

Con él podrás crear tus propias imágenes e inventar nuevas dimensiones, eligiendo colores, texturas e ilustraciones. Ponles música y pásalos a video para que todos lo vean.

Con unos aliados así, nunca perderás.



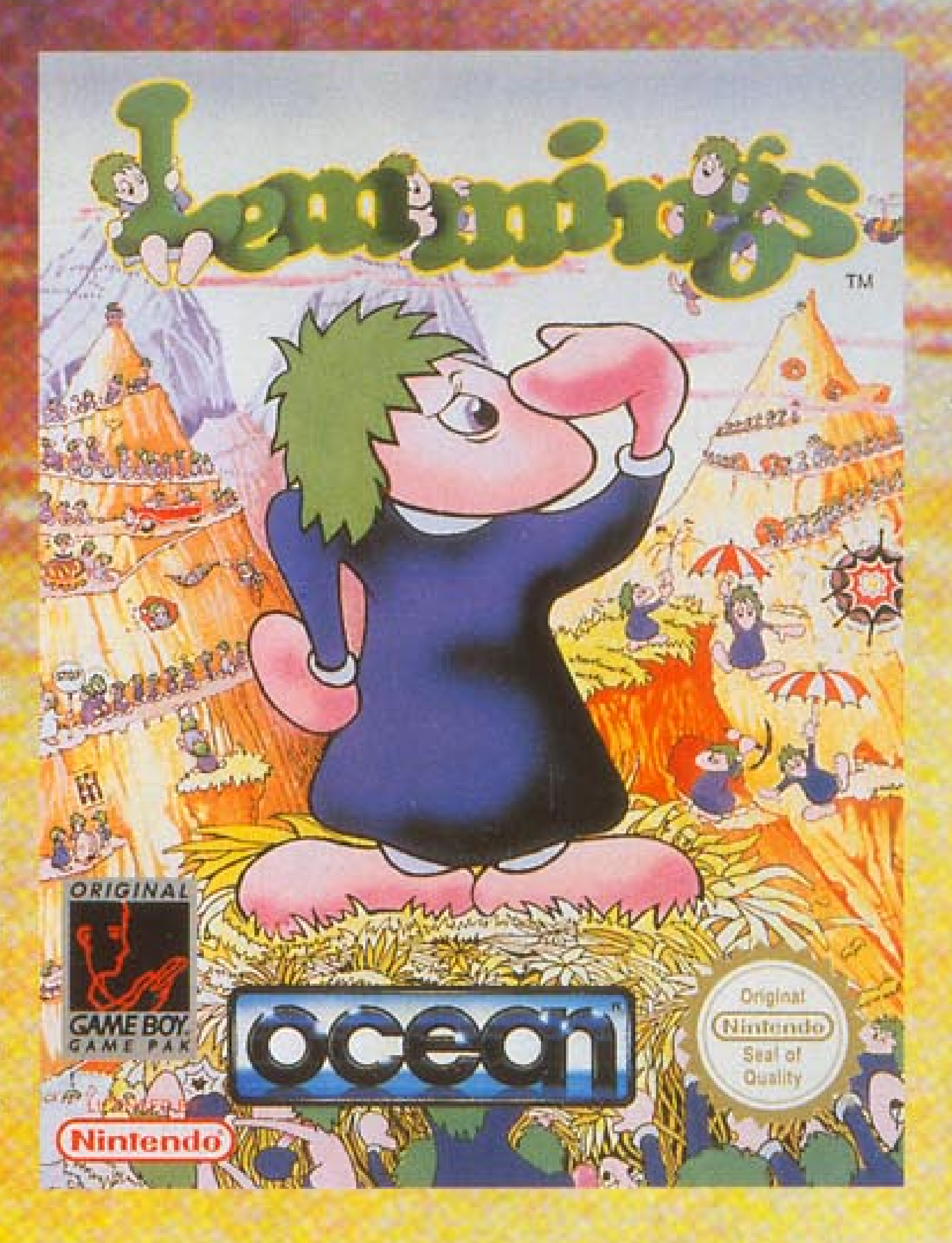
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

Lemmings

¡Acepta el Gran reto que te proponen estas diminutas criaturas!



¡Ya te lo adelantábamos en el número dos de nuestra revista!, ¿te sorprendiste?, seguro que sí. Su "tamaño" es muy pequeño, desde luego, pero el número de acciones que pueden llegar a desempeñar y la rapidez con que hay que ejecutarlas te llevaban a pensar que nunca podrás disfrutar de este fantástico juego en tu querida portátil. ¿Fue así?, pues ya ves que estabas equivocado, o... ¿acaso dudabas de las posibilidades de tu Gameboy?. ¡Ahora, ya están aquí!, has tenido que esperar un largo tiempo, eso sí, pero comprobarás que ha merecido la pena.

Al igual que en sus otras versiones, cuatro desafiantes niveles de dificultad, en este caso con veinticinco fases cada uno, te estarán esperando para guiar a estas simpáticas y torpes criaturas, hasta su casa. Pero... ¿te asusta que el elevado número de elementos en pantalla sea un impedimento para llevar a cabo correctamente tu misión?. No te preocupes, esto no ocurrirá, todo ha sido perfectamente estudiado para que esa útil barra de funciones sólo aparezca en pantalla en el momento en que tú desees. Así, siéntate cómodamente, ármate de paciencia y emplea al máximo tu materia gris, ¡la supervivencia de estos minúsculos seres depende de ti!.

NIVEL FUN



Fase 24

Nº de Lemmings: 14

Nº de Lemmings a salvar: 8

Escalador: 8 Flotador: 8 Bombardero: 8
Obstructor: 8 Constructor: 8 Aporreador: 8
Minero: 8 Excavador: 8

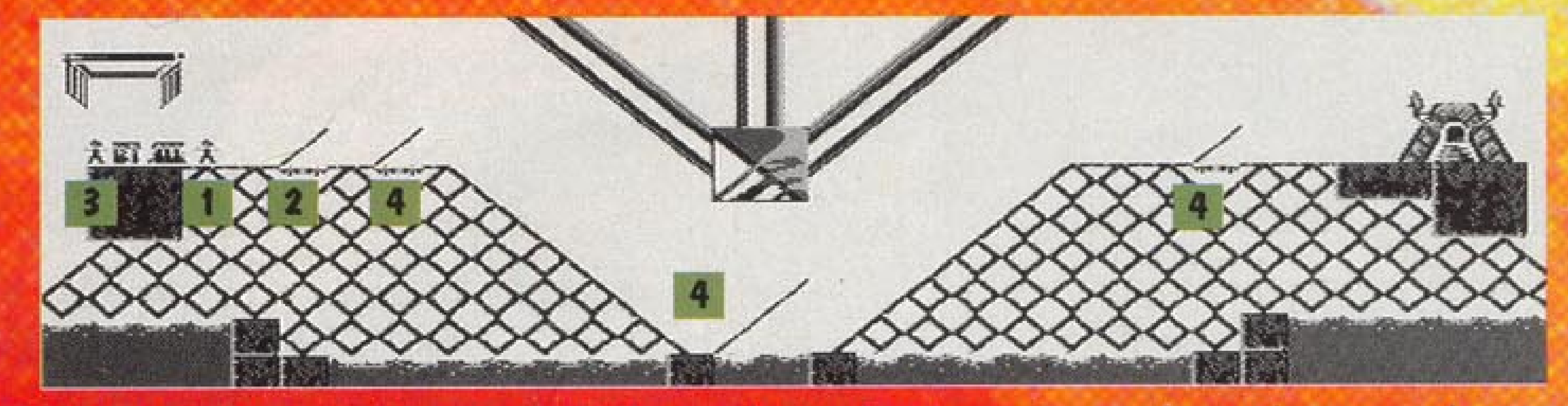
Lo primero que debes hacer es colocar un Lemming Obstructor en la posición "1", con ello conseguirás que el resto de los Lemmings no caigan al agua. A continuación, en la posición "2", otorga a uno de ellos la función de Escalador. A partir de aquí este Lemming seleccionado será el encargado de realizar todas las funciones siguientes. Cuando haya llegado al punto "3" tendrás que dar la orden oportuna para que haga dos tramos de escaleras, llegando así hasta la zona "4" donde habrá de empezar a excavar en diagonal, para que finalmente en la posición "5" cave en horizontal. Una vez que haya empezado esta última tarea deberás liberar a otros siete lemmings -que se encuentran en la zona 2- haciendo que escalen, y sacrificar a todos los demás. Tras esto sólo queda esperar a que los ocho seleccionados lleguen felizmente a casa.

Fase 25

Nº de Lemmings: 10

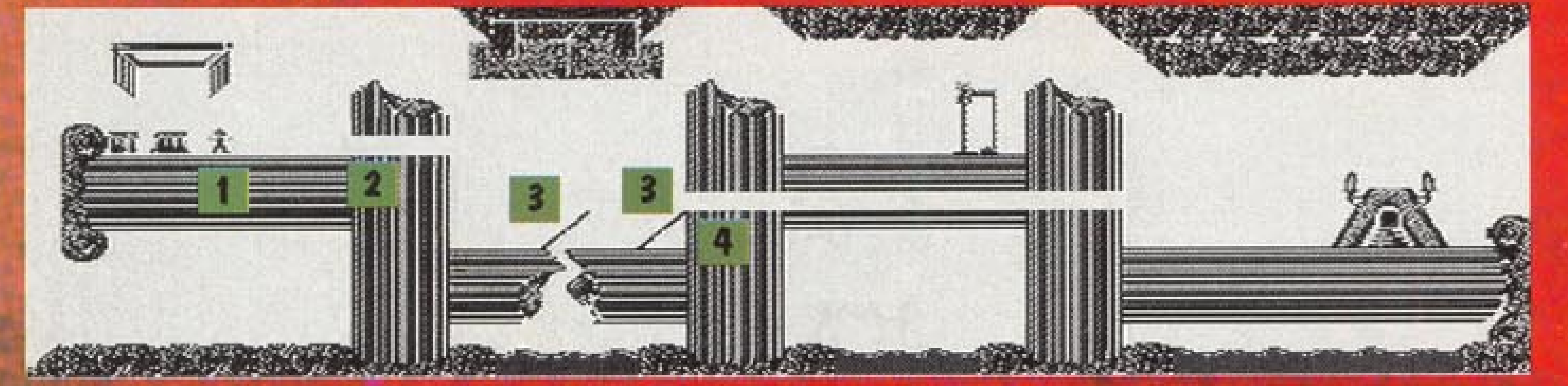
Nº de Lemmings a salvar: 4

Escalador: 6 Flotador: 6 Bombardero: 6
Obstructor: 6 Constructor: 6 Aporreador: 6
Minero: 6 Excavador: 6



Deja que el primer Lemming siga su camino y coloca al segundo como Obstructor en la posición "1", a continuación haz que el primer Lemming construya escaleras en la zona marcada como "2" y selecciona de nuevo la función de Obstructor para otorgársela al tercer Lemming en la posición "3". Con esto tendrás paralizados a todos ellos, excepto al primero, que será el encargado de realizar todo el trabajo. Oblígale entonces, a formar otros tramos de escaleras en las posiciones señaladas con el número "4", y una vez salvados todos estos obstáculos, haz estallar el Lemming situado en la zona "1" con el fin de liberar a todos los demás. Cuando estén todos a salvo, destruye el único Lemming que queda.

NIVEL TRICKY



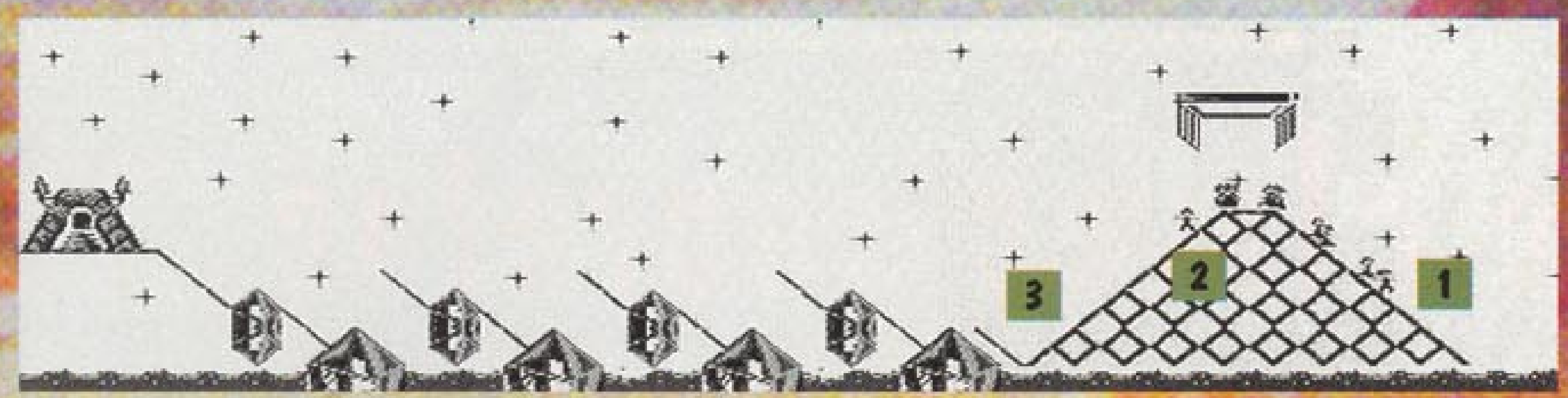
Fase 24

Nº de Lemmings: 10

Nº de Lemmings a salvar: 9

Escalador: 3 Flotador: 3 Bombardero: 3
Obstructor: 3 Constructor: 3 Aporreador: 3
Minero: 3 Excavador: 3

Al igual que en las otras fases que hemos comentado, en ésta, también será el primer Lemming quien realice todas las tareas. Así déjalo libre, y coloca al segundo, como Obstructor en la posición "1". Con ello una vez más, conseguirás retener al resto de esta simpáticas criaturas, mientras el primero trabaja tranquilamente. De esta forma, haz que excave horizontalmente en la posición "2", haga escaleras más tarde, en las posiciones señaladas mediante el número "3" y finalmente vuelva a utilizar su "disfraz" de Aporreador en la zona "4". Cuando esté acabando este último túnel, podrás liberar a sus compañeros haciendo estallar el Obstructor situado en la posición "1" y... ¡sólo queda esperar a que entren en casa!.

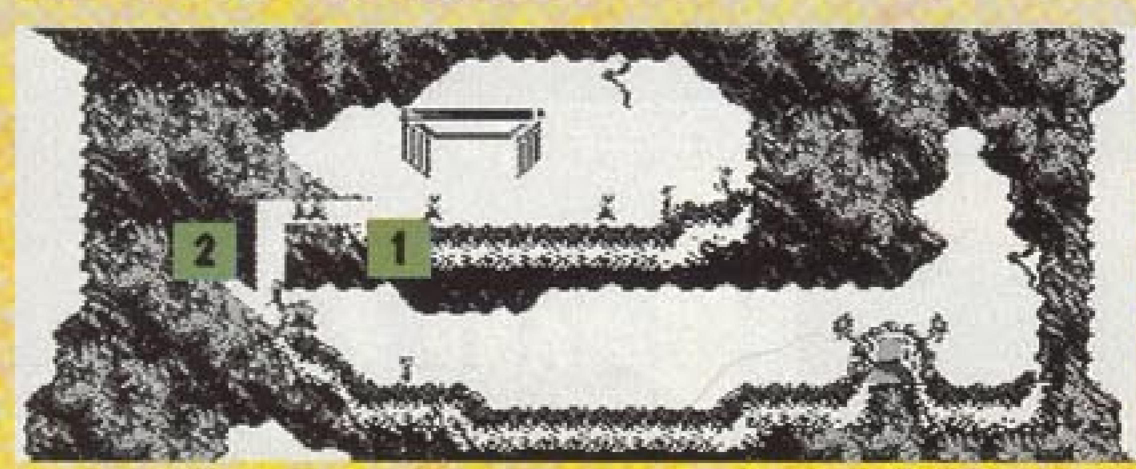


Fase 25
Nº de Lemmings: 14
Nº de Lemmings a salvar: 12

Escalador: 10 Flotador: 10 Bombardero: 10
Obstructor: 10 Constructor: 10 Aporreador: 10
Minero: 10 Excavador: 10

En esta fase la situación es distinta. La morada de tus simpáticos amigos está colocada a la izquierda de la trampilla de salida, y el sentido de avance de los Lemmings sigue siendo hacia la derecha. Por ello, lo primero que deberás hacer es seleccionar el primer Lemming y colocarlo como Obstructor en la posición "1", así los siguientes al chocar con él, empezarán a caminar en sentido contrario. Entonces deja libre al segundo Lemming y coloca al tercero, también como Obstructor, en la zona "2". Ahora ya está todo preparado para que el segundo Lemming construya escaleras tranquilamente, en la posición marcada con el número "3" y en las siguientes zonas. Cuando esté acabando el último tramo, deberás liberar a sus compañeros destruyendo al Obstructor de la posición "2" y al llegar todos ellos a casa, sólo quedará hacer estallar el Lemming colocado en la posición "1".

NIVEL TAXING



Fase 24
Nº de Lemmings: 14
Nº de Lemmings a salvar: 14

Escalador: 0 Flotador: 0 Bombardero: 0
Obstructor: 0 Constructor: 0 Aporreador: 1
Minero: 0 Excavador: 1

A pesar de tratarse de una de las últimas fases de este nivel, comprobarás que no te planteará demasiada dificultad. Selecciona un Lemming cualquiera y haz que excave horizontalmente en la zona "1", a continuación y cuando llegue a la posición "2", haz que ese mismo Lemming excave en vertical, tarea que dejará de efectuar cuando no encuentre más "tierra" por delante -podrás asegurarte de que se trata de ése en cuestión, mirando el ángulo inferior izquierdo de la pantalla, donde te indica la función del Lemming que estás seleccionando-. De este modo, podrás salvar fácilmente a todos ellos y pasar de fase.

Fase 25
Nº de Lemmings: 14
Nº de Lemmings a salvar: 13

Escalador: 2 Flotador: 2 Bombardero: 5
Obstructor: 5 Constructor: 5 Aporreador: 2
Minero: 0 Excavador: 0

Al contrario que en la fase anterior aquí sí tendrás que hacer uso de todas tus habilidades. Tu primera acción será seleccionar al segundo Lemming como Constructor en la posición "1" y acto seguido otorgar al tercero y cuarto, las funciones de Escaladores y Flotadores. Más tarde, en la posición "2", haz que el primer Lemming excave la torre en horizontal y "entreten" al quinto y sexto Lemmings haciendo escaleras en las zonas señaladas mediante el número "3". Comprobarás entonces, que al llegar a la pared, todos los Lemmings, excepto los dos Escaladores, chocarán y se dirigirán hacia la izquierda, ante esto, convierte al segundo de ellos en Constructor en la zona "4" -con el fin de entretenerle- y da la misma función al primero en la posición "5", de esta forma habrás conseguido retener a todos ellos entre la pared y la torre, gracias a la escalera. Ya has hecho lo más difícil, ahora tan sólo tendrás que convertir al primer Lemming Escalador en Obstructor en la posición "6", obligar al segundo a excavar horizontalmente la pared en la zona indicada mediante el número "7" y destruir al Lemming Obstructor.

NIVEL MAYHEM



Fase 24
Nº de Lemmings: 14
Nº de Lemmings a salvar: 14

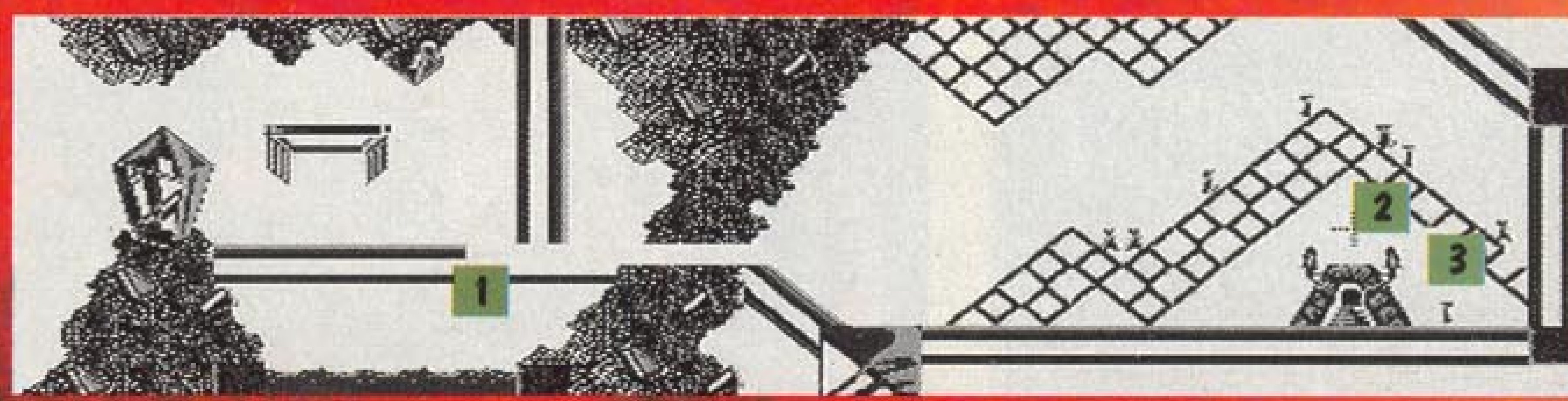
Escalador: 0 Flotador: 0 Bombardero: 0
Obstructor: 0 Constructor: 5 Aporreador: 2
Minero: 1 Excavador: 0

Seguro que esta información te servirá de gran ayuda, pero... si aún quieres más, no dudes en llamar a nuestro número de teléfono exclusivo para socios, ya sabes (91) 5628620. ¡Montones de passwords, para jugar en la fase que tu elijas, te estarán esperando!.

¿Crees que no tener ningún Obstructor supone un gran problema?. Realmente no es así, ahora lo comprobarás. Coloca al segundo Lemming como Constructor en la posición "1", con esto conseguirás entretenerle un ratito. A continuación, haz que el primer Lemming cave en horizontal en la posición "2". Después, selecciona el primero de ellos que se dirija hacia la izquierda, y cuando llegue a la zona "3" conviértelo en Minero, entonces, en el momento en que esté haciendo el segundo tramo de excavación, selecciónalo de nuevo como Constructor. De esta forma, además de obligar a sus compañeros a dirigirse hacia la derecha, al hacer escaleras, dejará de construir el túnel y por tanto también él se dará la vuelta. Una vez hecho todo esto tan sólo tendrás que colocar un Constructor en la posición "4" y... ¡a esperar!.

Fase 25
Nº de Lemmings: 14
Nº de Lemmings a salvar: 12

Escalador: 0 Flotador: 0 Bombardero: 2
Obstructor: 0 Constructor: 0 Aporreador: 1
Minero: 0 Excavador: 1



¡No temas! a pesar de ser la última fase del juego no es la más difícil. Convierte al primer Lemming en Excavador más o menos en la posición "1" y apenas haya excavado un poco selecciónale otra vez, pero en esta ocasión como Aporreador, de esta manera conseguirás que no pare en su trabajo hasta llegar al otro lado de la pared. Espera entonces a que el primer Lemming llegue a la posición "2" y selecciónale como Bombardero, repite esta operación con el siguiente Lemming en la posición "3" y... ¡prepárate para ser felicitado, habrás acabado este impresionante juego!.

Tus claves secretas

Seguimos recibiendo montones de trucos, pero todavía queremos más, ¡muchos más!. ¡No te despistes!, y mándanos todos tus "descubrimientos" a nuestra nueva dirección:

CLUB NINTENDO DE ERBE
C/RODRIGUEZ MARIN 61, 1
28016 MADRID

XENON 2 (GAMEBOY)



Si en la pantalla de selección del número de jugadores pulsamos ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, B, SELECT, ARRIBA y B, obtendremos invulnerabilidad durante todo el juego.

Francisco Pacheco Moya
Madrid

CASTLEVANIA ADVENTURE (GAMEBOY)





En la primera fase, después de la última vez que te salen los ojos, tienes que subir por una cuerda que está a tu derecha. Sube y en vez de saltar desde la cuerda al suelo sigue subiendo, atravesarás la piedra y llegarás ¡a una pantalla de bonus!.

En la segunda fase, después de pasar el puente lleno de ojos, bajas algún nivel más, hasta que aparezca el nivel en el que tienes que bajar por unos escalones donde hay ojos. Mata a uno de ellos cuando hayas bajado 2 escalones agachándote, se te abrirá un boquete, baja por él y entrarás en una pantalla de bonus.

José Luis Goldaraz
Estella (Navarra)

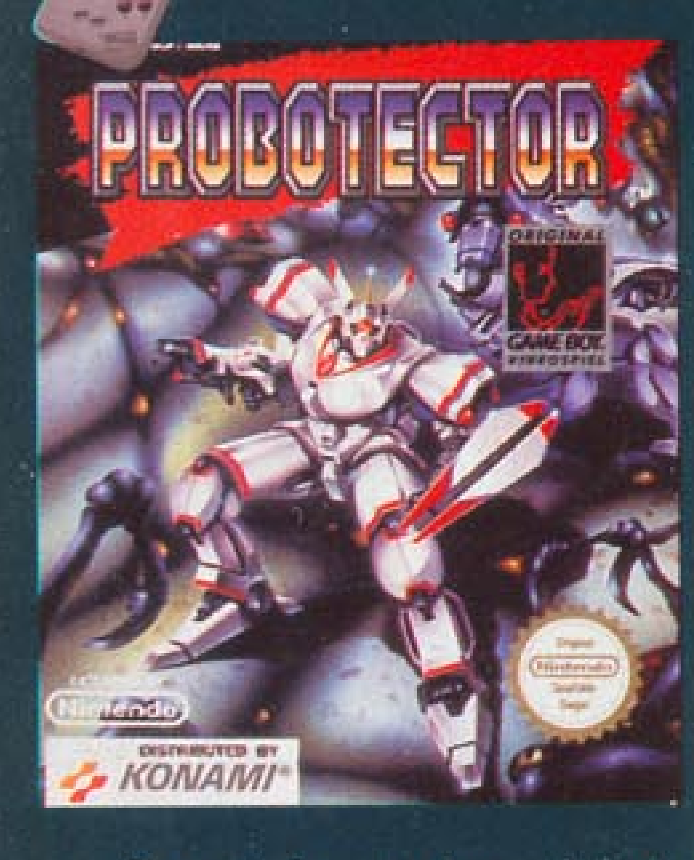
SUPER MARIO LAND 2 (GAMEBOY)



En la Macro Zone, en la primera fase hay como unas montañas que puedes recorrer por arriba (saltando) y por abajo (dejándote caer en una plataforma). En una de estas montañas, si vas para arriba, encontrarás una tubería taponada por dos bloques que puedes destruir con el poder de la flor. No seas perezoso y trata por todos los medios de conseguir la flor y destrúyelos. Irás a parar a un camino secreto que te llevará (después de pasarte una fase), a la fase final. Con esto te ahorrarás tener que pasarte las fases del medio de la Macro Zone. ¡¡¡Adios Clubnintendomaníacos!!

Daniel Sánchez Torrents
Barcelona

PROBOTECTOR (GAMEBOY)



Para oir las canciones de este juego, se tiene que hacer lo siguiente: Presionar ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, "A" y "B", en la pantalla de presentación.

Lionel Guimaraes Pereira
Elda (Alicante)

CASTLEVANIA 2 (GAMEBOY)



Enfréntate al mismísimo Drácula, en la última fase, pulsando: , , , .
Y ahora, un password con el que oirás todas las melodías del juego: , , , .

Lionel Guimaraes Pereira
Elda (Alicante)

TUS CLAVES SECRETAS

SUPER MARIO LAND (GAMEBOY)



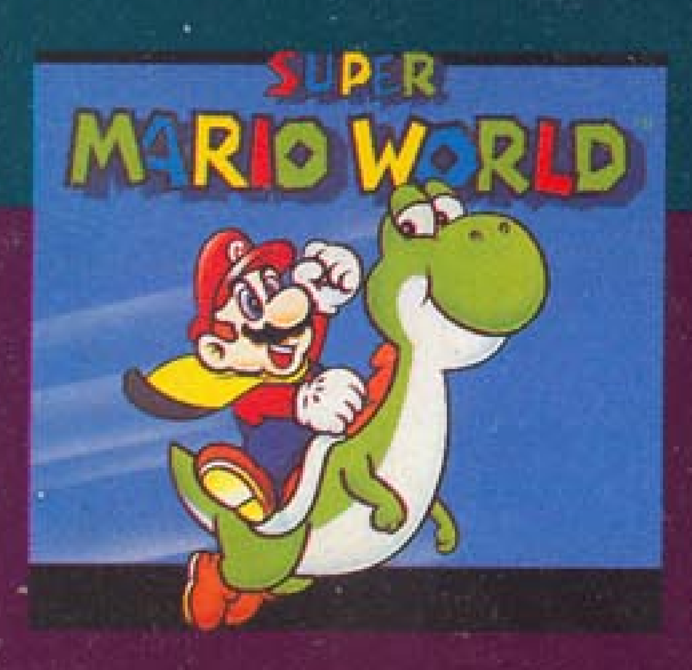
Tengo un truco para SUPER MARIO LAND de GAMEBOY, y consiste en pasárselo con 999.999 puntos. Lo podéis conseguir de las siguientes formas:

1. En el tercer nivel, cuando encuentres un cañón no te vayas, quédate si tienes bastantes vidas destruyendo las balas que lanza, pisándolas hasta que el tiempo termine y cuando el tiempo se termine y te haya matado sigue y haz lo mismo, ya que cada bala te dará 400 puntos.

2. Intenta ahorrar vidas, todas las que puedas hasta el final y coge todas las monedas que veas para que cuando llegues al jefe del cuarto nivel (la nube que echa pájaros), con puntería destruye todos los pájaros que puedas hasta que te mate y luego sigue destruyendo pájaros. Gastando todas las vidas que has ahorrado hasta que el marcador marque 999.999 puntos y si por casualidad destruyes la nube, deja que Tatanga te mate hasta que obtengas, con todas las vidas ahorradas esa puntuación.

Pedro Luis Moreno
Jumilla (Murcia)

SUPER MARIO WORLD (SUPER NINTENDO)





Muchas veces habrás querido volver a entrar en castillos o en mini fortalezas ya conquistadas, de la misma forma que entrabas en las otras fases. El problema está en que se derrumbaban y no permitían pasar... Aquí está el truco para poder entrar: ponte encima de la ruina y pulsa "L" y "R" a la vez.

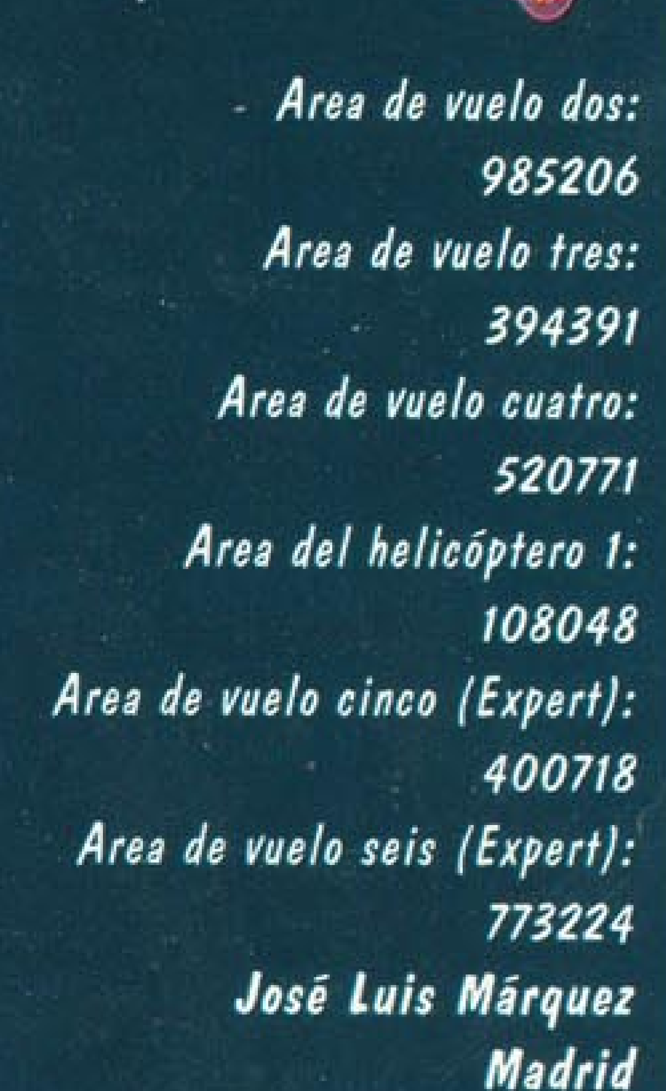
Lorena Pons Cruz
Mollerussa (Lérida)

SUPER MARIO KART (SUPER NINTENDO)

Para competir en la opción TIME TRIAL frente a otro personaje: cuando en esta opción estés eligiendo a tu personaje pulsa START en el control pad 2, entonces aparecerá sobre alguno de los otros personajes la palabra COM, termina de elegir con quién quieres jugar tú y a continuación con el control pad 2 elige a tu adversario y... ¡sorpresa!, cuando te choques con él le atravesarás:"es un rival fantasma".

Sacha Buendía
Zaragoza

PILOTWINGS (SUPER NINTENDO)



Area de vuelo dos: 985206
Area de vuelo tres: 394391
Area de vuelo cuatro: 520771
Area del helicóptero 1: 108048
Area de vuelo cinco (Expert): 400718
Area de vuelo seis (Expert): 773224

José Luis Márquez
Madrid





MAGIC SWORD (SUPER NINTENDO)





Con el mando 1 entramos en las Opciones y colocamos el cursor en la opción EXIT. Pulsamos en el mando 2 los botones "L", "R", "SELECT" y "START" al mismo tiempo, y sin soltarlos, en el mando 1 pulsamos "START". Aparecerá un menú en el que podremos elegir más vidas (entre 0 y 9), y la fase en la que queremos comenzar a jugar.

Antonio Cabrera Garrido
Madrid

ENTRE TU Y YO

Ya sabes lo importante que es para el CLUB, conocer tus opiniones, sugerencias... y sobre todo poder ayudarte con cualquier problema. Para eso precisamente existe esta sección. Aunque respondemos a todas las cartas que recibimos, aquí publicamos vuestras dudas más frecuentes, con la respueta adecuada. De este modo, conseguimos que la solución sirva para muchos socios. "Entre tu y yo" me parece una buena idea, ¿no crees?...

Esperamos tus cartas a nuestra nueva dirección:

CLUB NINTENDO DE ERBE
C/ RODRIGUEZ MARIN 61 1º - 28016 MADRID

Querido Mario:

Tengo una duda en el GAMEBOY... se me apaga y las pilas están cargadas, ¿qué puedo hacer?... Además la garantía de GAMEBOY tarda muy poco, me gustaría que la subieran.

Por favor, respóndeme pronto, ya que echo de menos jugar con mi GAMEBOY....

DAVID ROJO
L'HOSPITALET DE LLOBREGAT
(BARCELONA)

Querido David:

Lo mejor que puedes hacer para saber si tu GAMEBOY está realmente averiada es dirigirte a ELTEC, que como sabes es la empresa que lleva nuestro servicio técnico. Para saber la dirección exacta sólo tienes que llamarnos, el departamento de consultas generales te facilitará la dirección y el teléfono del centro de reparación más cercano.

Por otra parte me gustaría decirte que, aunque se te haya pasado el plazo de garantía de tu GAMEBOY, la reparación va a tener una interesante rebaja, siempre y cuando demuestres que tu consola ha sido distribuida por ERBE. Así que, si al final tienes que hacer alguna reparación, lleva tu tarjeta de garantía (aunque esté caducada) y así te evitarás pagar "de más"¿vale?.

Tu amigo,
MARIO

CLUB NINTENDO:

Soy un socio de NINTENDO, porque tengo la portátil GAMEBOY. Me enviais contínuamente la revista, y hoy he recibido la tarjeta de MARIO. Quisiera que me expliqueis las ventajas que tengo y para qué sirve. También me gustaría saber si puedo ir a comprar con ella a mi tienda donde compro mis juegos .

¡Ah!, soy un amigo de 7 años y mi hermano que tiene 10, también es socio. Espero vuestra respuesta.

SERGI JUANPERE
REUS (TARRAGONA)

Querido Sergio:

Las ventajas de tener el carnet, son exactamente las mismas que las que obtienes por ser socio. Con esto te quiero decir que el carnet es la manera oficial de proclamar que eres socio del CLUB NINTENDO DE ERBE.

Por otra parte, creemos que muchos socios no sabían lo que es el CLUB en realidad, y que nuestro único propósito es solucionar cualquier tipo de problema o duda que podais tener con los productos NINTENDO que distribuye ERBE. Por esta razón os lo enviamos junto con una carta explicando lo que es el CLUB, sus diferentes departamentos y su funcionamiento.

También os dábamos el número de socio, dato imprescindible para que podáis distrutar de todo lo que os ofrecemos en el CLUB NINTENDO DE ERBE. Además de todo esto, que personalmente creo que es bastante interesante, estamos estudiando la posibilidad, de que con el carnet, se realicen descuentos de nuestros productos en algunas tiendas.

Espero que todo lo que te he contado te parezca bien, y que me escribas ¡cuanto antes!, contándome tus opiniones y sugerencias, ¿vale?...

TUS AMIGOS DEL CLUB

Querido Mario:

Ante todo, me gustaría felicitaros por vuestra estupenda revista, ¡de verdad que me encanta!.

También quería hacerte una pregunta, y es que he leído que va a haber un chip especial para SUPER NINTENDO, la verdad que no me imagino que puede existir que haga todavía mejor a SUPER NINTENDO, porque a mi me parece ¡genial!, pero me gustaría saber si es verdad que existe ese chip y para qué sirve.

¡Espero que me escribas cuanto antes!.

ANDREA VALVERDE
MADRID

Querida Andrea:

Muchas gracias por tus felicitaciones!, te aseguro que eso nos anima a seguir adelante todavía con más ganas, si es que eso es posible...

El chip por el que me preguntas en tu carta es el denominado CHIP SUPER FX. No va incorporado al hardware, sino al software... no te preocupes que te lo explico más " llanamente"... lo que te quiero decir es que no es "algo" que vaya en el interior de "la súper", sino en los cartuchos. Este chip es el primero capaz de crear efectos tridimensionales en un juego, con lo cual la rapidez del mismo es realmente espectacular, así como la sensación de realismo.

Te podría contar muchas cosas más, pero creo que lo mejor es que lo veas por ti mismo en "De principio a fin" (páginas 10 a 12). Como verás está explicado "a fondo" el juego STARWING, el primer título que lleva incorporado el CHIP SUPER FX, pero te adelanto que ¡habrá muchos más!... Como habrás visto, las imágenes son impresionantes, pero te puedo asegurar que jugarlo es verdaderamente alucinante.

¡Hasta muy pronto!

Tu amigo,
MARIO

SI TIENES ALGUNA DUDA O QUIERES HACERNOS CUALQUIER CONSULTA

¡LLAMANOS! YA SABES NUESTRO NUMERO, PERO POR SI ACASO, TE LO RECUERDO: (91) 5628301!

TINY TOON Adventures

GAME BOY

Nintendo Entertainment System

NUEVO!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Pantalla: Versión Super Nintendo

Atrévete con los Tiny Toons

Ya puedes disfrutar de otro fantástico videojuego de Konami para las tres consolas de Nintendo: Game Boy, Super Nintendo y NES. Un magnífico título para jugar con Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton y muchos más. ¡Con gran calidad de gráficos y sonido de primera! Tiny Toon Adventures. La nueva dimensión para tu consola de videojuegos. !Alucinante!

Pantalla: Versión Super Nintendo

- Originalidad: 8
- Gráficos: 9
- Animación: 9
- Sonido: 8
- Valoración Global: 9





KONAMI®

Super Entretenimiento con videojuegos











Para más información, llama al teléfono del Club Nintendo de Erbe: 91 – 5628301